5

PASSI NELLA NEBBIA

compact

STEPHEN THRAVES

librogame®

OGGETTI UTILI

TAVERNA DIRTY DUCK

PARLAMENTO

TOWER BRIDGE

CATTEDRALE DI SAN PAOLO

TRAFALGAR SQUARE

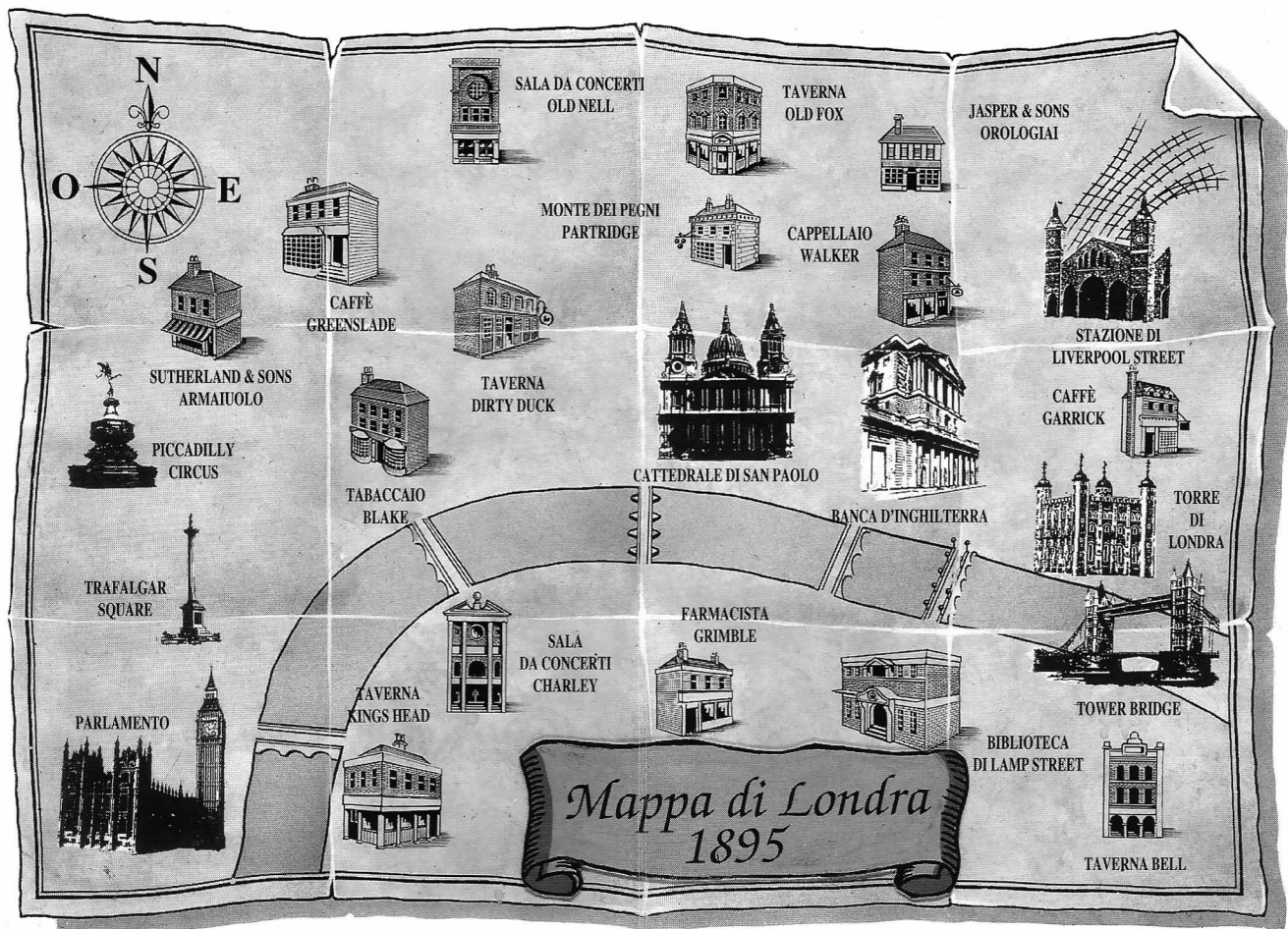
MONTE DEI PEGNI PARTRIDGE

BIBLIOTECA DI LAMP STREET

SALA DA CONCERTI OLD NELL

Lord Flaxby - Osservazioni!

1. Si toglie sempre prima il guanto sinistro.
2. Quando porta il bastone sotto il braccio, è sempre il braccio destro.
3. Ha l'abitudine di tenersi il risvolto della giacca con la mano destra.
4. Il lato sinistro del collo del mantello è sempre più in alto di quello destro.
5. Si infila sempre prima il guanto destro.
6. Quando tiene il bastone con la mano sinistra, lo afferra per il pomo.
7. Quando tiene il bastone con la mano destra, lo afferra sempre un po' più in basso del pomo.
8. Le sue scarpe lasciano l'impronta di 2 segni ◇ e 1 segno □.

OGGETTI UTILI

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

PASSI NELLA NEBBIA

STEPHEN THRAVES

illustrato da Peter Dennis
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

LA MISSIONE

È ormai una settimana che te ne stai alla finestra a guardare sconsolato le tristi case londinesi immerse nella nebbia. Questo lavoro si è dimostrato una grande delusione, e vorresti non aver mai letto quello stupido annuncio!

Era sul numero del 16 novembre 1895 del «Times», e diceva: DETECTIVE PRIVATO CERCA GIOVANE ASSISTENTE. PRESENTARSI AL 221 DI BAKER STREET PER UN COLLOQUIO.

Non riuscivi a credere ai tuoi occhi; avevi sempre sognato di lavorare per un detective privato, e adesso avevi l'occasione di lavorare con il migliore di tutti: il 221 di Baker Street infatti era proprio l'indirizzo di Sherlock Holmes!

Già, ma il «221/B» di Baker Street. Quando hai chiesto al portinaio, hai scoperto invece che l'annuncio era stato pubblicato dall'inquilino del «221/A», un certo signor Sidney Meek!

Questo Mister Meek, un ometto dall'aspetto insignificante, è un grande ammiratore di Sherlock Holmes, e proprio per questa ragione si è trasferito a quell'indirizzo. Intendeva emulare il suo eroe e diventare lui stesso un famoso investigatore!

Non sai come, ma alla fine ti sei lasciato convincere a collaborare con lui. Non era proprio come lavorare per Sherlock Holmes, ma nella vita non si sa mai... forse dietro quell'aspetto poco convincente poteva nascondersi una mente brillante.

Ma ormai è trascorsa un'intera settimana e non hai ricevuto ancora la visita di nessun cliente. Tutte le persone che sono entrate nell'edificio hanno chiesto di essere condotte al piano superiore, dal ben più famoso collega di Mister Meek.

Ormai sei deciso a dare le dimissioni, quando tu e Mister Meek sentite che qualcuno sta camminando avanti e indietro fuori della vostra porta. Sembrerebbero dei passi nervosi... Il tuo datore di lavoro spalanca la porta e si presenta: "Sidney Meek, detective privato. Posso esserle d'aiuto?"

"Beh, ad essere sincero speravo di poter parlare con Mister Holmes" risponde un uomo dall'aria preoccupata, squadrando dubbioso il signor Meek. "Ma a quanto pare sarà fuori tutto il giorno per occuparsi di un altro caso. Non so proprio cosa fare, perché si tratta di una faccenda della massima importanza!"

Mister Meek ti rivolge una rapida occhiata ma mantiene un tono composto mentre invita educatamente l'uomo ad accomodarsi. "Vogliamo cominciare dal principio?" lo invita in tono pacato. "Poi vedremo se siamo in grado di aiutarla".

"Ha a che fare con questa ondata di assassinii politici" esordisce l'uomo. "Gli *Assassinii del ventisette*, come vengono chiamati, visto che vengono commessi sempre il giorno ventisette del mese. Il ventisette di agosto fu assassinato il ministro della Marina, il ventisette di settembre il capo dell'esercito e il ventisette di ottobre il ministro degli Esteri. Sono

certo che avrete seguito con attenzione sui giornali il succedersi di questi avvenimenti".

"Certamente" risponde Mister Meek e invita subito l'uomo a proseguire prima che questo possa metterlo alla prova. Il tuo datore di lavoro infatti non ama leggere i giornali, e ama ancora meno la politica!

"Beh, credo di sapere chi è il responsabile di questi assassinii" dichiara l'uomo. "Come lei sa, i giornali dicono che si tratta del governo di Ruvania, vecchio nemico del nostro paese. Forse dietro tutta la faccenda c'è effettivamente il governo di Ruvania, ma io sono sicuro che l'autore materiale dei delitti è niente meno che Lord Flaxby".

"Lord Flaxby!" esclama Mister Meek, cercando di non dare a vedere che non ne ha mai sentito parlare. "Ma è persona degna del massimo rispetto!"

"Lo so" ammette l'uomo. "Ma io ho avuto l'opportunità di conoscere un Gerald Flaxby molto diverso. Fu quando eravamo compagni di università, circa vent'anni fa. Partimmo insieme per una spedizione nella giungla amazzonica, e il modo in cui lo sentii parlare del suo paese in quell'occasione era tutt'altro che patriottico!"

"Ci vorrà qualche altra prova contro di lui per dimostrare che si tratta dell'assassino" osserva Mister Meek imitando il tono composto che userebbe il suo più famoso collega del piano superiore.

"Lo so, e sono sicuro di averle" dichiara l'uomo in tono grave. "Ricorda di aver letto che tutti e tre i ministri sono stati uccisi da una minuscola freccia la

cui punta era stata immersa in un misterioso veleno? Una sostanza che dà agli occhi delle vittime un orribile colore verde? I medici e gli esperti erano sconcertati".

"Ehm... sì, certo che lo ricordo".

"Bene, durante quella spedizione venimmo a conoscenza di quella sostanza. Una tribù di pigmei della foresta pluviale la usava per catturare le proprie prede. Estraevano il veleno da una pianta molto rara che cresce da quelle parti e vi intingevano le frecce".

"E lei crede che Lord Flaxby abbia utilizzato lo stesso sistema?" chiede Mister Meek sempre più interessato.

"Senz'altro era molto affascinato da quel veleno, e continuava a ripetere scherzando che se avessimo portato in Europa alcune di quelle piante avremmo potuto eliminare tutti i nostri nemici senza farci scoprire! Sarebbe stato sufficiente inventare un modo più discreto per lanciare le frecce avvelenate. Le lunghe cerbottane dei pigmei avrebbero dato troppo nell'occhio".

"Mi chiedo quale ingegnoso sistema sia riuscito a inventare" osserva Mister Meek pensieroso. "Forse si è costruito in una scarpa un meccanismo che gli permette di lanciare le frecce muovendo il piede".

"No, secondo me si tratta del suo bastone. In fondo un bastone da passeggio è molto simile a una lunga cerbottana. Probabilmente c'è un sistema all'interno del bastone che gli permette di lanciare le frecce premendo un bottone segreto. Il bottone

potrebbe essere nascosto all'interno del manico d'argento del bastone".

"È proprio quello che stavo per suggerire!" lo interrompe in fretta Mister Meek, come se non avesse tirato fuori un attimo fa quella stupida idea del meccanismo nella scarpa. "È senz'altro molto probabile che le frecce escano dal bastone di Lord Flaxby!" Poi di colpo riprende il suo atteggiamento composto. "Sempre che Lord Flaxby *sia* l'assassino" aggiunge pacato. "Continuo a sostenere che queste prove non sono sufficienti. Ne ha altre?"

"Sì, ho svolto delle ricerche. La tenuta di Flaxby si trova nei pressi di Cambridge, ma il giorno di tutti e tre gli assassinii Flaxby ha preso il treno del pomeriggio diretto a Londra. Una strana coincidenza, non le pare?"

"Eh, già!" esclama Mister Meek incapace di trattenere ancora il suo entusiasmo. Finalmente la sua agenzia ha un caso di cui occuparsi! Il guaio è... che lui non sa esattamente da che parte cominciare. "E allora perché sta cercando un detective privato?" chiede all'uomo. "Per incaricarlo di svolgere ulteriori ricerche, svolte da... esperti?"

L'uomo balza in piedi. "No, non c'è tempo per questo!" esclama in tono drammatico. "Non si rende conto che oggi è di nuovo il ventisette? Il ventisette di novembre! Se i miei sospetti su Flaxby sono esatti, dovrebbe arrivare a Londra per portare a termine il suo prossimo delitto proprio questo pomeriggio! Il motivo per il quale sto cercando un detective

privato è che voglio che qualcuno glielo impedisca!"
"Capisco..." osserva lentamente Mister Meek impallidendo un po'. "E così desidera che noi andiamo ad attendere Lord Flaxby alla stazione e lo seguiamo in segreto per le vie di Londra? Anche se potrebbe essere molto p-pericoloso?" aggiunge esitando.
"Sì. È per questo che non ho il coraggio di seguire io stesso Flaxby. È probabile che porti con sé molte frecce avvelenate che non esiterà a scagliare contro chiunque cerchi di fermarlo. Ma immagino che voi siate esperti nel seguire le persone senza lasciarvi scoprire. Allora vi occuperete di questo caso, non è così? La vita di un altro uomo potrebbe essere nelle vostre mani. Forse perfino il bene dell'intero paese!"

ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. Ogni volta che giochi utilizza una delle 30 schede-punteggio che trovi nel risvolto dell'ultima pagina di copertina.
2. La colonna ☠ di ogni scheda indica *il numero di freccette avvelenate che sono state scagliate contro di te*, la colonna 🔍 indica *il numero di prove che sei riuscito a raccogliere contro Lord Flaxby* e la colonna 🎩 indica quali *oggetti utili* sei riuscito a procurarti.

Colonna ☠

3. Se nel corso del gioco viene scagliata contro di te una freccetta avvelenata, prendine nota sulla scheda punteggio cancellando il numero 1 nella colonna ☠. Se contro di te viene scagliata un'altra freccetta, cancella il numero 2; alla terza freccetta cancella il numero 3.

4. Queste freccette hanno mancato il bersaglio, ma la tua fortuna finisce qui. La prossima freccetta che verrà lanciata, cioè la quarta, ti colpirà. Quindi, quando ti troverai a cancellare il numero 4 nella colonna ☠ vorrà dire che sei morto, e dovrai interrompere immediatamente il gioco. Se vuoi, puoi ricominciare a giocare dall'inizio utilizzando una nuova scheda punteggio.

Colonna ✒

5. Obiettivo del gioco non è soltanto di evitare che troppe freccette vengano scagliate contro di te, per arrivare alla fine della storia, ma anche di raccogliere quante più prove possibile contro Lord Flaxby. Mentre lo segui, infatti, potrebbe lasciare dietro di sé qualcosa che costituisca una *prova* del fatto che Lord Flaxby lavori per il governo di Ruvania.

6. Ogni volta che ottieni una prova di questo tipo prendine nota nella colonna ✒ della scheda punteggio. Per la prima prova cerchia il numero 1 nella colonna ✒, per la seconda il numero 2 e così via.

7. Quante più volte tenterai il gioco, tanto più alto dovrebbe essere il numero di prove che avrai raccol-

to. Soltanto quando avrai ottenuto il massimo di 6 prove nel corso dello stesso gioco avrai elementi sufficienti per consegnare Lord Flaxby alla giustizia!

Colonna

8. Esistono tre *oggetti utili* che puoi procurarti nel corso del gioco: una Mappa; un Taccuino per appunti, contenente le caratteristiche particolari di Lord Flaxby; e un quaderno di Identikit raffiguranti gli otto complici di Lord Flaxby. Questi tre oggetti sono raffigurati sul risvolto della prima pagina di copertina. Se ne entrerai in possesso avrai molte probabilità in più di risolvere con successo questo caso. Dovresti quindi fare tutto il possibile per trovarli durante il gioco.

9. Se trovi uno dei tre oggetti, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando l'iniziale corrispondente (M = mappa; T = taccuino; I = identikit) nella colonna . Da quel momento avrai la possibilità di servirti di quel particolare oggetto quando ti sarà necessario nel corso del gioco.

10. Ricorda che *non* puoi utilizzare un oggetto che non sia stato cerchiato sulla scheda punteggio.

Volta pagina per iniziare a occuparti
di questo rischioso caso...

1

Mister Meek indossa il soprabito e il cappello (che sono proprio uguali a quelli che si dice indossi Sherlock Holmes), poi afferra una bussola tascabile e si affretta a uscire. “Presto, presto!” ti esorta. “Dobbiamo raggiungere la stazione ferroviaria prima del treno di Flaxby. I treni da Cambridge arrivano alla stazione di Liverpool Street, non è vero? Riesce a vedere una carrozza?”

Purtroppo no. Infatti non solo sta già facendo buio, ma sta calando una fitta nebbia e non riuscite a vedere neanche il lato opposto della strada. Tutto ciò che scorgi guardandoti intorno sono le fioche luci dei lampioni. All’improvviso, però, una luce più piccola compare sulla vostra sinistra, accompagnata da un rumore di zoccoli di cavallo. Sta sopraggiungendo una carrozza! Ma nello stesso momento notate anche le luci di un’altra carrozza proveniente dalla direzione opposta.

Quale carrozza prenderete?

Quella proveniente da sinistra? ***Vai al 27.***
Quella proveniente da destra? ***Vai al 90.***

2

“Come può essere quello sulla sinistra?” chiede Mister Meek strizzando gli occhi dietro gli occhiali, mentre guarda in direzione dell’uomo. “Lei non è un buon osservatore. Un buon detective avrebbe notato i fiori che ha in mano. Che cosa le dice questo particolare? Che la persona che sta aspettando è la sua innamorata!”
Beh, anche tu ti eri accorto dei fiori, ma fai notare a Mister Meek che potrebbe averli portati con sé per non destare sospetti mentre cammina avanti e indietro sul ponte. “Oh, non ci avevo pensato” ammette Mister Meek con aria imbarazzata. “Già, lei potrebbe avere ragione. Allora seguiamolo, perché adesso si sta allontanando!” ***Vai al 107***.

3

Sconfortati, state per ritornare a Baker Street quando una giovane fioraia vi passa davanti piangendo: “Ho appena rischiato di essere sbattuta a terra dall’uomo più maleducato che abbia mai incontrato. Sembrava un gentiluomo, con il cappello e il bastone, e invece mi ha afferrato per un braccio e si è messo a gridare: voleva sapere come si arriva da Grimble, il farmacista”.
Nel tuo sguardo e in quello di Mister Meek si riaccende la speranza: l’uomo incontrato dalla ragazza poteva essere Lord Flaxby! ***Vai al 149***.

4

Ti sei accorto di Flaxby appena in tempo, quindi riuscite a evitare la freccetta che viene sibilando nella vostra direzione. "Presto!" gridi a Mister Meek spingendolo verso la strada. "Corriamo verso la carrozza prima che venga occupata da qualcun'altro!" Saltate in fretta sulla carrozza e ordinate al cocchiere di portarvi subito sull'altro lato della Piazza del Parlamento. Con grande sollievo non vedete Flaxby lanciarsi al vostro inseguimento, ma mentre la carrozza vi porta verso il Big Ben vi accorgete che è svanito nel nulla ancora una volta! ***Vai al 58***.

5

I primi passi che sentite sono facili da identificare; si tratta di due donne. Ma a chi appartengono gli altri passi che si avvicinano lentamente al vostro nascondiglio? Si tratta chiaramente di un uomo, ma sarà Flaxby? Il rumore è talmente sinistro che non hai il coraggio di guardare, mentre una figura scura si av-

vicina alla porta dove siete nascosti. Vi appiattite quanto più possibile contro il muro per evitare di

essere visti; e soltanto quando l'uomo si è allontanato uscite allo scoperto e lo studiate da lontano.
"È il caso che lo seguiamo?" chiedi incerto fissando la sinistra figura.
Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per cercare di capire se si tratta di Flaxby. Altrimenti dovrai rischiare.

Se seguite l'uomo ***vai al 130.***
Se decidete di aspettare ***vai al 21.***

6

Vi rannicchiate dietro il carro per riuscire a vedere le scarpe di Flaxby mentre parla al passante. Se all'improvviso dovesse tornare indietro, ve ne accorgereste subito.

"Credo che stia chiedendo la strada per Tower Bridge" ti bisbiglia Mister Meek, mentre cercate di sentire la conversazione dei due uomini. "E non è nemmeno molto educato. Non ho mai sentito un tono di voce tanto sgradevole... ehi, cosa gli è caduto dalle pieghe del mantello?" Mister Meek si interrompe di colpo. "Sembra un piccolo quaderno. Quando si allontana usciremo a raccoglierlo!" ***Vai al 156***.

7

Purtroppo da questa distanza non riesci a sentire ciò che i due uomini si stanno dicendo. Non osi avvicinarti, perché la nebbia potrebbe non essere sufficiente a nasconderti. L'incontro è molto breve, e tu e Mister Meek trattenete il respiro quando alla fine i due uomini si separano avviandosi in due direzioni diverse. Con vostro immenso sollievo nessuno dei due viene verso di voi! Cominciate a seguire la sagoma di Flaxby avvolta nella nebbia... ma ha compiuto soltanto pochi passi, quando vi accorgete che viene avvicinato dal mendicante! ***Vai al 95***.

8

Allontanandovi da Tower Bridge in direzione est, finite per ritrovarvi in una parte molto cupa della città. Non vedete altro che magazzini immersi nell'oscurità, e vicoli dall'aria sinistra.
"Dobbiamo essere nel posto sbagliato" osserva Mister Meek. "Non credo che possa esserci una biblioteca in un quartiere così squallido. Chiederò al cocchiere di fermarsi e dirigersi verso ovest. E senza indugi!" conclude con un tremito nella voce.
Vai al 132.

9

"Non corra troppo veloce" ti avverte Mister Meek, mentre seguite l'uomo che si sta dileguando nell'oscurità. "Non deve sentirci!"
Ma l'avvertimento giunge troppo tardi, perché sembra proprio che vi abbia sentiti: infatti ad un tratto l'uomo si ferma e si volta. "Scusate, sapete forse l'ora?" vi chiede con aria innocente. Ma non si tratta di Lord Flaxby... il viso di quest'uomo è completamente diverso!

Senza neanche rispondergli vi affrettate in direzione dell'altro uomo: non c'è dubbio che sia lui il vero Flaxby. Infatti, appena lo vedete in lontananza Flaxby si volta di scatto e scaglia una delle sue freccette avvelenate, che ti passa a un solo millimetro dalla spalla!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo lancio mancato. Poi vai all'89.

10

"Sta bene?" grida preoccupato Mister Meek vedendoti cadere a terra. "Quell'essere diabolico non l'ha mica colpita, vero?"
Rivolgi un sorriso rassicurante al tuo datore di lavoro e ti aggrappi alla mano che ti sta tendendo per rialzarti in piedi. "No, ho soltanto fatto finta di essere colpito, in modo che non scagliasse una seconda freccia" gli spieghi. "E l'idea ha funzionato, visto che si sta allontanando. Probabilmente sarà uscito dalla biblioteca per proseguire verso la sua meta. Sarà meglio che ci sbrighiamo se non vogliamo perdere le sue tracce!" ***Vai al 114.***

11

Tu e Mister Meek cercate in tutte le corsie del piano terra, guardando attentamente attraverso le lunghe file di libri. "Deve trovarsi in uno dei piani superiori" osserva Mister Meek dopo che le vostre ricerche non hanno dato alcun frutto. "Teniamo d'occhio le scale e aspettiamo che scenda. Ci nasconderemo dietro questo scaffale, in modo che non ci veda. Toglierò soltanto un paio di libri per creare un foro da dove guardare!" ***Vai al 97.***

12

"Mi domando perché Flaxby stesse cercando un farmacista" osservi mentre continuate a sorvegliarlo dall'altro lato della strada. "Forse per comprare qualche altro veleno mortale, nel caso dovesse rimanere senza il suo veleno speciale" suggerisce Mister Meek. "O forse per procurarsi un antidoto nel caso dovesse toccare accidentalmente il suo! In ogni caso, sta senz'altro acquistando qualche tipo di pozione, perché, guardi, il farmacista gli sta porgendo una picco-

la bottiglietta!" Purtroppo non avete il tempo di osservare meglio l'ampolla perché Flaxby esce in fretta dal negozio. Tu e Mister Meek vi ritraete nell'ombra. ***Vai al 148***.

13

Hai fatto la scelta giusta, perché mentre state correndo verso la carrozza Mister Meek di colpo ti tira da parte. "C'è Lord Flaxby!" ti bisbiglia in tono eccitato. "Lo vede? È l'ottavo cominciando dall'inizio della coda. È piuttosto alto e gli manca il lobo dell'orecchio sinistro... proprio come lo ha descritto il nostro cliente!"
Chiedi al signor Meek se dovete mettervi in fila anche voi, ma lui scuote la testa. "No, lo osserveremo da lontano per un po'" risponde, "e prenderemo nota delle sue caratteristiche particolari o abitudini. Queste informazioni ci saranno utili per identificarlo in futuro, nel caso dovessimo perderlo di vista mentre lo seguiamo!" ***Vai al 141***.

14

Tu e Mister Meek vi nascondete dietro uno dei vecchi cannoni situati davanti alla torre, per poter osservare con calma l'uomo che aspetta davanti alla Porta del Traditore.

"Andiamo, Flaxby, dove diavolo sei?" borbotti nervosamente. E pochi istanti dopo ottieni la risposta alla tua domanda, sotto forma di una freccetta che sibila nell'aria verso di te e manca di un soffio la tua testa! Ti volti di scatto e vedi Flaxby proprio alle tue spalle. Vi sta osservando dall'alto del Tower Bridge. Evidentemente si è incontrato con uno degli altri due uomini, e deve avervi notato mentre vi nascondevate dietro il cannone!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo tiro mancato. Poi vai al 26.

15

"Che cosa facciamo adesso?" chiedi a Mister Meek preoccupato. "Flaxby a quest'ora se la sarà filata!" Il tuo stravagante datore di lavoro non ti risponde neppure, e ti lascia lì per entrare nell'osteria. Pochi minuti dopo, però, ti rendi conto che l'ometto non è poi tanto stravagante. "Ho chiesto agli avventori se qualcuno avesse notato Flaxby" ti comunica infatti eccitato, "e una donna ricorda di averlo visto. Dice che si è seduto da solo a un tavolo in un angolo, dove prima sedeva un uomo con un berretto di panno. Ho

pensato che forse quell'uomo aveva lasciato qualcosa per Flaxby sul tavolo, e i miei sospetti si sono rivelati fondati perché su quel tavolo ho trovato questo sottobicchiere da birra... con delle istruzioni scritte a matita sul retro!" ***Vai al 146.***

16

"Sono sicuro che il berretto da mendicante che tiene in mano ha lo scopo di permettere a Flaxby di identificarlo!" bisbigli a Mister Meek mentre osservate l'uomo al centro. "Guardi, adesso sta venendo verso di noi. Forse da lontano avrà scambiato uno di noi due per Flaxby!"

Ma mentre l'uomo si avvicina, cominci a chiederti se non siete stati voi a commettere un errore. "Un soldo per questo pover'uomo, signori?" vi chiede. "Ehi! Attenti!" grida all'improvviso. "C'è qualcuno laggiù, sotto quel lampione, e mi pare che stia per lanciare qualcosa nella vostra direzione!"

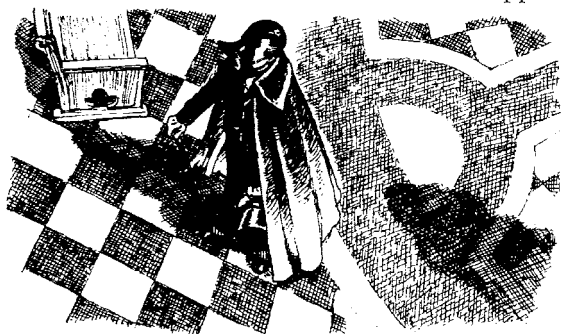
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Poi vai al 48.

17

Mentre la vostra carrozza si allontana verso ovest, ti sporgi all'esterno per aiutare il cocchiere a individuare la biblioteca di Lamp Street. Ma dopo aver percorso alcune vie, mentre passate davanti a una carrozza ferma lungo la strada, hai una strana sensazione: il cocchiere indossa una sciarpa di un colore giallo vivo, proprio come quella del cocchiere di Flaxby! Forse Flaxby ha ordinato al suo cocchiere di fermarsi, nel caso che qualcuno lo seguisse. Ma ormai è troppo tardi... infatti all'improvviso una freccetta arriva sibilando nella tua direzione, proveniente proprio dall'altra carrozza. Riuscirai a evitarla? ***Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla tua vita. Se sopravvivi, vai al 132.***

18

Tu e Mister Meek vi sporgete dal balcone in pietra della galleria e osservate tutti quelli che passano sotto di voi. Per diverso tempo non notate nessuno che abbia la minima somiglianza con Flaxby, ma poi vedete apparire qualcuno che potrebbe essere lui. "Il

guaio è che non abbiamo mai visto Flaxby senza cappello" osserva sottovoce Mister Meek mentre studiate attentamente l'uomo. "Quindi non sappiamo

quale taglio di capelli abbia! So che da qui è difficile valutare, ma lei riconosce qualche altra caratteristica che potrebbe farci pensare si tratti di Flaxby?"

Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per cercare di capire se si tratta di Flaxby. Altrimenti devi tirare a indovinare.

Se continui a osservare l'uomo ***vai al 117.***
Se lo ignori ***vai al 64.***

19

La bottega del calzolaio si trova sullo stesso lato del caffè, a circa venti metri di distanza verso sinistra. "Ottima scelta!" si complimenta Mister Meek dopo che l'avete raggiunta e vi siete nascosti nell'ombra.

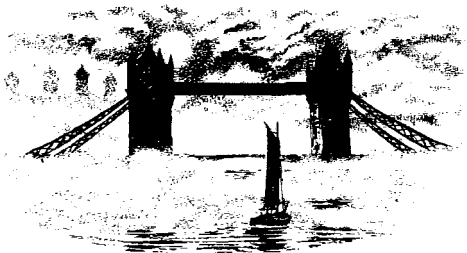
"Siamo abbastanza vicini per sentire i discorsi della gente che esce dal caffè, e se si allontanano nell'altra direzione possiamo uscire allo scoperto e vedere il loro aspetto di spalle. Se invece vengono da questa parte, possiamo osservarli con calma mentre passano!" ***Vai al 5***.

20

Avete camminato per circa un quarto di miglio in direzione sud quando sentite uno strano picchiettio nella nebbia davanti a voi. Ma subito una voce si rivolge a voi rassicurandovi: "Non avete nulla da temere" vi tranquillizza ridacchiando. "Sono Ben il Cieco, il venditore di fiammiferi. Anche se per la verità con questa nebbia vedo tanto quanto voi! Capisco dai vostri passi incerti che non siete sicuri sulla strada da prendere. Lasciate che vi guidi io. Sono cieco, ma conosco ogni singola via e ogni casa di Londra!"
E in effetti il venditore di fiammiferi non ha esagerato. Quando gli chiedete la strada per giungere da Grimble, il farmacista, vi risponde senza esitazione. Purtroppo però vi stavate muovendo nella direzione sbagliata! ***Vai al*** 77.

21

"Spero che non abbiamo sbagliato ad aspettare" osserva Mister Meek, divenendo sempre più irrequieto col passare dei minuti. "Se l'uomo che è passato prima era Flaxby, non lo raggiungeremo più!"
E mentre il tempo passa vi convincete sempre più di avere preso la decisione sbagliata, perché dal caffè non esce nessuno che indossi un cilindro e un mantello. "Evidentemente quell'uomo era proprio Flaxby!" dichiara Mister Meek in preda al panico. "Presto, sbrighiamoci!" esclama, cominciando a correre nella direzione in cui Flaxby si è allontanato. "Speriamo soltanto che non cammini troppo in fretta!"
Vai al 142.

22

Continuate a seguire il rumore dei passi di Flaxby lungo le strade buie e deserte, finché ad un certo punto non sentite più nulla! Cominciate a correre, cercandolo affannosamente nella nebbia.

"Dev'essere entrato in una di quelle bottegucce là dietro" osserva Mister Meek col fiatone, quando giungete in fondo alla via. "Ma invece di setacciare tutte le botteghe, credo sia meglio precedere Flaxby a Tower Bridge. Speriamo soltanto di ritrovarlo là!" *Vai al 118.*

23

"È meglio che non ci muoviamo subito" bisbiglia Mister Meek, tremando per l'agitazione; "fingeremo di essere interessati a questo scaffale finché non sarà sceso al piano inferiore. Poi lo seguiremo fino al piano terra!" *Vai al 68.*

24

Appena vi siete seduti, però, ti ricordi improvvisamente di guardare l'orecchio sinistro dell'uomo. È perfettamente normale. "Allora non si tratta di Flaxby!" osservi deluso. "Perciò deve trovarsi da qualche altra parte. Purtroppo da qui non riusciamo a vedere tutto il pubblico".

Ciò che riesci a vedere guardandoti intorno nella sala, però, sono i palchi privati su entrambi i lati del teatro. Non vedi bene al loro interno, perché non sono

illuminati, ma da uno dei palchi sulla tua destra compaiono all'improvviso delle mani che si posano sul parapetto. Appartengono a Flaxby?

Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per capire se si tratta di Flaxby. Altrimenti sei costretto a rischiare.

Se decidi che si tratta di lui *vai al 121.*
Se decidi che non si tratta di lui *vai al 57.*

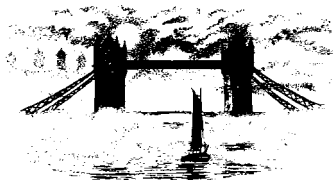
25

"Quella che stiamo per sorpassare è la carrozza di Lord Flaxby!" esclama Mister Meek sporgendosi dal finestrino. "Ho memorizzato il suo numero alla stazione. È l'8665!"

Guardate entrambi con attenzione verso la carrozza, nella speranza di riuscire a intravedere Lord Flaxby, ma la posizione in cui è seduto vi impedisce di vederlo. Stai chiedendo a Mister Meek se è sicuro che quello sia proprio il numero della carrozza di Flaxby, quando all'improvviso un bastone nero compare dall'interno della carrozza, e l'istante successivo una freccetta sibila nella vostra direzione mancando per un soffio la tua testa! "Dev'essersi ricordato di averci visti alla stazione, e ha dedotto che lo stiamo seguendo!" osservi mentre la carrozza di Flaxby accelera e scompare oltre l'angolo.
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio, per ricordarti che questa volta l'hai scampata per un soffio. Poi vai al 34.

26

Per fortuna Flaxby sembra aver fretta di proseguire per la sua strada. Dopo aver scambiato poche parole con il complice, salta sulla prima carrozza che passa sul ponte. Se non riuscite anche voi a salire subito su una carrozza, lo perderete di vista!

Ma la fortuna vi assiste, e una seconda carrozza compare subito dopo. Mister Meek ordina con impazienza al cocchiere di seguire la vettura di Flaxby, e l'uomo sta frustando i cavalli per farli ripartire quando una campanella comincia a suonare: il ponte sta per aprirsi! "Dannazione, se ne va!" esclama Mister Meek disperato guardando la carrozza di Flaxby che scompare alla vostra vista sull'altra sponda del fiume. ***Vai al 103***.

27

"Cocchiere!" gridi nella nebbia mentre il suono degli zoccoli di cavallo si avvicina alla vostra sinistra. Vi portate proprio sull'orlo del marciapiede, in modo che il cocchiere riesca a vedervi, ma a quanto pare la carrozza prosegue per la sua strada senza notarvi, perché il suono degli zoccoli prosegue con ritmo regolare sull'altro lato della strada. Di colpo però il cavallo si ferma e il cocchiere conduce la sua vettura verso di voi. "Dove andiamo, signore?" chiede rivolto al tuo datore di lavoro. "Come ha detto? La stazione di Liverpool Street?" grida attraverso la pesante sciarpa. "D'accordo, salite a bordo, ma non aspettatevi una velocità da record con questa nebbia!" ***Vai al 66***.

28

Mentre la carrozza si avvia lentamente in direzione sud attraverso la nebbia, Mister Meek continua a borbottare nervosamente tra sé. “Perché non ci siamo fatti strada nella fila, e non abbiamo preso la carrozza subito dopo Lord Flaxby?” osserva preoccupato. “Secondo me questa è stata la prima e l’ultima volta che abbiamo visto quel delinquente!”
Di colpo però il suo viso cupo s’illumina. “Santo cielo! La sua carrozza è proprio davanti a noi!” esclama. “Ho memorizzato il suo numero quando eravamo alla stazione!” Purtroppo però riuscite a seguire la carrozza di Flaxby soltanto per un breve tratto, perché all’improvviso essa prende velocità e sparisce nella nebbia. A quanto pare Flaxby si è accorto di essere seguito! ***Vai al 34***.

29

“Guardi questa strana moneta che è scivolata dal fondo dei pantaloni di Flaxby mentre correva giù per le scale” osservi rivolto al tuo datore di lavoro, mentre

ti chini a raccoglierla. “Deve avere un buco in tasca. Ma... ecco perché ha un’aria tanto strana: è dello Stato di Ruvania! Ed è nuova di zecca, quindi è probabile che le impronte digitali di Flaxby siano le uniche qui sopra. Questa è senz’altro una prova schiacciante contro di lui!”
Complimenti. Registra questa importante prova nella colonna ⚲ della tua scheda punteggio. Poi vai al 114.

30

Avvicinandoti al Parlamento dalla parte di Victoria Tower, noti nella nebbia un bagliore rosso: quando capisci che si tratta del fuoco di un venditore di ca-

stagne, afferri di colpo il braccio di Mister Meek. “Forse non è un vero venditore di castagne” osservi sottovoce in tono nervoso, “ma un complice di Fla-

xby travestito! O se non è lui il complice, potrebbe esserlo il cliente che sta acquistando le castagne. Abbiamo buone probabilità che si tratti dell'uno o dell'altro, perché al momento non vedo nessun altro aggirarsi in questi paraggi!"

Se hai cerchiato la I nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale dei due uomini è il complice di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se decidi che si tratta del venditore di castagne — vai al 98.
Se decidi che si tratta del cliente — vai al 62.

31

Tu e Mister Meek vi scambiate uno sguardo teso quando ad un tratto l'uomo che leggeva la Bibbia si alza lentamente in piedi. "Guardi, si sta avvicinando alla cassetta delle offerte, all'altro capo della navata" ti bisbiglia nervosamente il tuo datore di lavoro sistemandosi gli occhiali. "Forse è quello il punto in cui deve incontrarsi con Flaxby. Avviciniamoci un po', così se la mia supposizione è esatta riusciremo a sentire ciò che si diranno!" ***Vai al 144.***

32

Per fortuna la freccetta sibila nell'aria passando accanto al tuo orecchio destro... ma Flaxby sta già ricaricando il suo bastone. Cominci a correre affannosamente verso di lui per impedirglielo: per un istante hai l'impressione di non riuscire ad arrivare in tempo, ma poi d'un tratto il bastone gli cade di mano. Flaxby impreca ad alta voce e raccoglie in fretta il bastone prima di scomparire correndo nella notte.
Vai al 123.

33

Vi eravate dimenticati entrambi che una carrozza aspettava Flaxby all'uscita della sala concerti. Di conseguenza quando tu e Mister Meek uscite dall'edificio, Flaxby si sta già allontanando nella nebbia. "Questa volta l'abbiamo perso definitivamente!" osserva disperato Mister Meek, dopo aver cercato invano un'altra carrozza. "Non solo non riusciremo più a raggiungerlo, ma non sappiamo neppure dove sia diretto!"
In quel momento sentite una risatina alle vostre spalle. "Forse lei non lo sa, capo" osserva una voce, "ma

Bert Hayes sì!" Vi voltate e vi rendete conto che si tratta del cocchiere che vi ha portati alla sala dei concerti. *Vai al 115.*

34

Almeno adesso sapete che vi state muovendo nella direzione giusta per arrivare al Caffè Garrick, e infatti ben presto notate la calda luce delle sue finestre illuminate all'angolo di una strada. Tu e Mister Meek siete molto tesi mentre scendete dalla carrozza; temete che Flaxby vi stia osservando da uno dei portoni vicini. Ma per il momento sembra che non ci siano pericoli in agguato.

"Flaxby deve trovarsi all'interno del caffè" osserva Mister Meek tirando un respiro di sollievo. "Forse starà chiacchierando con qualcuno dei suoi amici londinesi, in modo che la sua visita in città appaia del tutto innocua! Ci nasconderemo in una di queste porte finché non uscirà dal locale. Quale le sembra più adatta?"

Quella della bottega del barbiere? ***Vai al 126.***
Quella della bottega del calzolaio? ***Vai al 19.***
Quella della bottega del tabaccaio? ***Vai al 91.***

35

Tenete d'occhio l'individuo sospetto, che continua a osservare il pubblico sotto di sé. A un certo punto dà segno di aver trovato la persona che stava cercando, e voi trattenete il respiro mentre lo vedete dirigersi verso la prima fila, proprio quella che si affaccia sul parapetto. Afferri Mister Meek per la manica, mentre il sospetto prosegue lungo questa fila, prendendo infine posto accanto ad un uomo che ha lo stesso portamento eretto di Flaxby!
Sei sicuro di aver individuato il vostro uomo, quando per caso il tuo sguardo si ferma su uno dei palchi privati sull'altro lato del teatro. Ma è ormai troppo tardi! La punta di un bastone si è sollevata nella semioscurità del palco, e sta mirando proprio nella tua direzione!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per registrare questo attentato alla tua vita. Se sopravvivi, vai all'87.

36

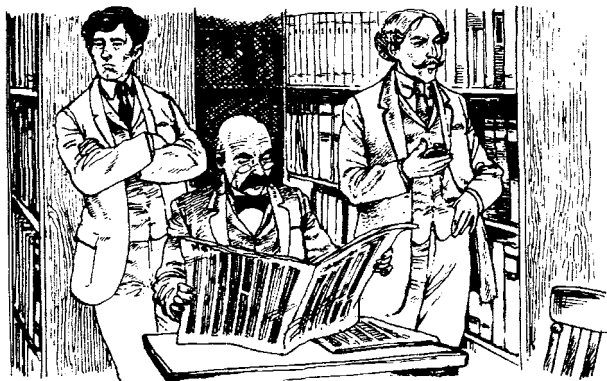
Flaxby deve avere intuito che tu e Mister Meek lo stavate aspettando all'uscita della cattedrale. Siete nascosti nella nebbia da più di venti minuti, ma non l'avete ancora visto uscire. All'improvviso eccolo però

che si precipita all'esterno e scende in fretta i gradini diretto verso la carrozza più vicina. Tu e Mister Meek vi mettete all'affannosa ricerca di un'altra carrozza, ma quando ne trovate una Flaxby è ormai scomparso alla vostra vista.
"Non importa" osservi mentre salite, "m'è parso d'averlo sentito ordinare al cocchiere di portarlo da Partridge, il monte dei pegni. Non so dove si trovi, ma il nostro cocchiere lo saprà senz'altro". Purtroppo però il cocchiere non conosce il posto. Le cose non si mettono affatto bene per voi...
Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire la direzione approssimativa in cui dovete muovervi partendo dalla Cattedrale di San Paolo. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se ordini al cocchiere di dirigersi verso nord	***vai al 92.***
Se ordini al cocchiere di dirigersi verso est	***vai all'80.***
Se ordini al cocchiere di dirigersi verso ovest	***vai al 120.***

37

Tu e Mister Meek vi dirigete al secondo piano della biblioteca, salendo la stretta scala in legno. "Forse adesso dovrebbe togliersi il berretto, Mister Meek" suggerisci educatamente al tuo datore di lavoro mentre vi muovete furtivamente tra una corsia e l'altra in

mezzo ai libri polverosi. “Indossare un berretto qui dentro potrebbe dare nell’occhio!” Ma è chiaro che al momento Mister Meek ha qualcos’altro per la testa. “Vede quei tre uomini all’altra estremità della

stanza?” ti chiede infatti. “Tutti e tre hanno appena estratto l’orologio dalla tasca con gesti nervosi. È molto probabile che stiano aspettando qualcuno, e forse uno di loro sta aspettando proprio Flaxby!”

Se hai cerchiato la I nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale dei tre uomini dovete tenere d’occhio. Altrimenti sei costretto a rischiare.

L’uomo con le braccia incrociate sul petto? ***Vai al 128.***

L’uomo seduto al tavolo? ***Vai al 75.***

L’uomo che ha ancora in mano l’orologio? ***Vai al 56.***

38

Vi state muovendo in direzione ovest da almeno un quarto d'ora, ma la taverna Dirty Duck non si vede ancora. "È improbabile che si trovi ancora più a ovest" osserva preoccupato Mister Meek, "andando avanti di qua arriveremo nella zona di Baker Street, e se da quelle parti ci fosse una taverna chiamata Dirty Duck, sono sicuro che la conoscerei! È chiaro che ci siamo sbagliati. Chiederò a Bert di ritornare alla sala dei concerti e dirigersi a sud". ***Vai al 55.***

39

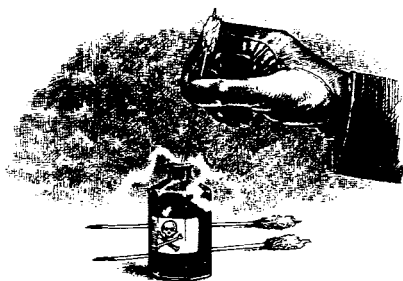
Tendete l'orecchio per ascoltare il seguito della conversazione che sta avvenendo dall'altra parte dello scaffale, ma ad un tratto Mister Meek si appoggia inavvertitamente a uno dei libri e lo fa cadere. Trattenete il respiro, mentre i due uomini dall'altra parte smettono di parlare. Poi sentite dei passi affrettati e riuscite a vedere Flaxby che si precipita giù per le scale. Vi lanciate dietro di lui, ma quando siete a metà delle scale di colpo dici a Mister Meek di fermarsi. ***Vai al 29.***

40

Finalmente vedi la tipica insegna - raffigurante tre sfere di rame - che sporge da uno degli edifici. "Beh, almeno quello è un monte dei pegni; speriamo che il nome sopra l'entrata sia Partridge!"
Pochi istanti dopo siete in grado di leggere la scritta «Partridge», e senza perdere tempo vi precipitate fuori dalla carrozza. Nella fretta però dimenticate entrambi di controllare le altre carrozze ferme per strada: e dall'interno di una di esse compare improvvisamente la punta di un bastone che mira proprio verso di voi...
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per registrare questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 145.

41

"Guardi questa etichetta: un teschio con le ossa incrociate" osserva Mister Meek mentre prende in mano la bottiglia servendosi di un fazzoletto. "Dev'essere una delle bottiglie di veleno di Flaxby! E se l'ha toccata senza avere sempre addosso i guanti, dovrebbero esserci le sue impronte digitali!" Quin-

di, prima di uscire dalla sala all'inseguimento di Flaxby, Mister Meek avvolge con cura il fazzoletto intorno alla bottiglietta e se la infila in tasca. Costituirà una prova infallibile contro Flaxby!
Complimenti. Registra questa importante prova ai danni di Flaxby nella colonna della tua scheda punteggio. ***Poi vai al 33.***

42

Per fortuna non avete seguito quella figura indistinta, perché meno di un minuto più tardi un'altra persona si avvicina dal lato nord della piazza e scompare all'incirca nella stessa direzione. Se aveste seguito il primo uomo, questo secondo sarebbe stato proprio alle vostre spalle; il che non avrebbe importanza se il secondo uomo non fosse Flaxby, naturalmente.
Tuttavia notate che l'uomo, passando, appoggia il bastone in una pozzanghera; pochi istanti dopo vi avvicinate a quel punto, e osservate che il bastone

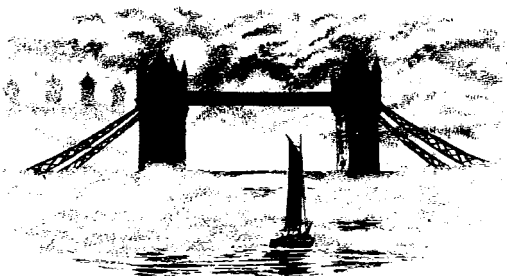
bagnato ha lasciato un'impronta. Ma non l'impronta che lascerebbe un qualsiasi bastone, bensì un cerchio sottile: in altre parole, l'interno del bastone era vuoto... proprio come quello di Lord Flaxby! ***Vai al 123.***

43

"Sembra che voglia entrare nella cattedrale" ti bisbiglia Mister Meek mentre osservate Flaxby salire in fretta gli scalini che portano all'ingresso principale della chiesa. "È chiaro che deve incontrarsi con qualcuno all'interno. Aspetteremo un paio di minuti e poi entreremo anche noi". Ma quando entrate nell'edificio Flaxby è ormai scomparso. Non avete idea se sia disceso nella cripta, se sia salito sulla cupola... o se sia ancora da qualche parte dentro la chiesa.

Dove lo cercherete?

Nella cripta?	***Vai al 135.***
Nella cupola?	***Vai al 110.***
Nella chiesa?	***Vai al 74.***

44

"Guardi!" esclami afferrando Mister Meek per il braccio mentre il cocchiere di Flaxby sprona il cavallo. "La carrozza di Flaxby si sta muovendo. Deve aver pensato di averci seminati!"

Voi comunque aspettate che la vettura sia quasi completamente scomparsa nella nebbia, nel caso che Flaxby abbia ancora qualche dubbio e stia spiando dal finestrino della carrozza. Poi ordinate al cocchiere di mettersi in marcia con cautela... *Vai al 71*.

45

Vi nascondete nel vano della porta, sperando che nessuno esca dall'edificio e vi sorprenda. Da questo nascondiglio non riuscite a vedere Flaxby, ma riuscite a sentirlo mentre parla con il passante.

"È sordo?" gli dice sgarbatamente. "Le ho chiesto come si arriva a Tower Bridge, non alla Torre di Londra! Ah, sono molto vicini? Beh, perché non me l'ha detto subito?" Flaxby si allontana dal malcapitato e voi aspettate che abbia percorso una certa distanza prima di uscire allo scoperto. *Vai al 22*.

46

Ti chini appena in tempo, mentre la freccia mortale esce sibilando dalla punta del bastone di Flaxby. Prima che il criminale abbia il tempo di caricare una seconda freccia, spingi Mister Meek verso l'uscita e vi precipitate all'esterno.

"Saremo un bersaglio più difficile qui fuori, nella nebbia" osservi con il fiatone. "Flaxby probabilmente deciderà di restare all'interno della cattedrale, nella speranza che ce ne andiamo. Giriamo intorno all'edificio fino all'entrata principale; forse alla fine deciderà di uscire da là". ***Vai al 36***.

47

Procedendo tra gli alti scaffali pieni di libri vedete subito uno dei due uomini. Si trova nella prima corsia, ma non sembra avere un atteggiamento sospetto: sta semplicemente prendendo in mano un libro. Così procedete verso la seconda corsia, e poi verso la terza.

"Il terzo uomo si trova a metà strada lungo questa corsia!" esclama di colpo Mister Meek tirandoti indietro. "Ed è senz'altro lui il complice di Flaxby! Ho visto che Flaxby è con lui e gli sta bisbigliando qualcosa all'orecchio: aspetteremo che se ne vada e poi lo seguiremo!" ***Vai al 114***.

48

Senti la freccia di Flaxby sibilare sopra le vostre teste, mentre tu e Mister Meek vi gettate a terra. "È ancora là?" ti chiede nervosamente il tuo datore di lavoro senza trovare il coraggio di sollevare lo sguardo. Alzi lentamente la testa in direzione della luce gialla del lampione, ma la figura scura non c'è più. "Sembra che se ne sia andato" osservi, alzandoti in piedi con cautela. "Il guaio è che se n'è andato anche il complice che lo aspettava ai piedi della Colonna di Nelson. Vede, non c'è più nessuno. A quanto pare non avremo la possibilità di origliare la loro conversazione!" ***Vai al 123***.

49

"La freccia non l'ha colpita, vero?" ti chiede preoccupato Mister Meek dopo che vi siete spostati rapidamente ai lati della scala. Sollevi un braccio ed estrai la freccetta avvelenata dal corrimano della ringhiera. "Per un soffio!" gli sorridi sollevato.
Ma proprio in quell'istante noti il mantello di Flaxby svolazzare attraverso l'uscita della biblioteca e ti alzi in piedi in tutta fretta. "Presto, Mister Meek!" esclami. "La caccia ricomincia!" ***Vai al 114***.

50

"R-riesce a vederlo là fuori?" balbetta Mister Meek mentre con cautela sporgi la testa oltre il muro dell'edificio. Scruti la fitta cortina di nebbia, soffermandoti su tutte le ombre sinistre che nasconde al suo interno, ma non noti alcun movimento. Ma sì, invece! Adesso riesci a vedere la figura di un uomo che scivola in fretta verso il fondo della via. Sei sicuro

che l'uomo stia ridacchiando tra sé: Flaxby deve aver intuito che lo stavate spiando, e mentre voi seguivate l'altro uomo lui ha seguito voi! ***Vai all'89.***

51

Vi siete ormai rassegnati all'idea di tornare a Baker Street, quando vi passa davanti una giovane fioraia. "Al diavolo! Voi signori eleganti siete proprio dei bei maleducati!" si lamenta rivolgendosi a voi. "Ho appena rischiato di venire sbattuta a terra da un tipo che voleva sapere come si arriva da Grimble, il farmacista. Che modi!" Tu e Mister Meek vi scambiate uno sguardo speranzoso. Che si trattasse di Lord Flaxby? ***Vai al 149.***

52

"Spero che lei abbia ragione" osserva Mister Meek preoccupato. "Guardi, adesso l'uomo sta chiudendo il giornale come se volesse andarsene. Se lo seguiamo, saremo costretti a perdere di vista gli altri due!" Anche tu speri di aver individuato l'uomo giusto, perché adesso sta lasciando il ponte e scende gli scalini che conducono alla Torre di Londra. "Guardi, sta seguendo la strada che corre davanti alla Torre" osserva Mister Meek col fiato corto, mentre anche voi vi avviate giù per gli scalini. "Aspetti un attimo... si è fermato proprio di fronte alla Porta del Traditore!" ***Vai al 14.***

53

Tu e Mister Meek continuate a guardare nervosamente verso il Big Ben mentre aspettate. Nella fitta nebbia riesci a stento a leggere l'ora. Prima sono le otto e venti... poi le otto e trenta... quindi le otto e quaranta... ma di Flaxby ancora non c'è traccia.

"A quanto pare l'appuntamento era a Victoria Tower!" osserva Mister Meek con un sospiro rassegnato. "No, aspetti" aggiunge poi animandosi di col-

po, "forse è l'uomo che si sta avvicinando proprio adesso. Guardi, si è fermato a leggere qualcosa. È la nostra occasione per osservarlo meglio!"

Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per cercare di scoprire se si tratta di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se continui a osservare l'uomo — vai al 134.
Se lo ignori — vai al 60.

54

Per un istante avete rappresentato un ottimo bersaglio per la freccia di Flaxby, ma per vostra fortuna il dardo passa sibilando proprio tra voi due. Vi ha mancati per un soffio... ma è andata bene. "Adesso siamo troppo lontani dalla grata perché possa raggiungerci con un'altra delle sue frecce, Mister Meek" osservi. Vi siete allontanati in fretta mentre Flaxby stava ricaricando la sua arma. "Ma ci sono molte altre grate sopra di noi, nel soffitto. Usciamo da questa cripta prima che Flaxby ci aspetti sopra la prossima. Anzi, usciamo dalla cattedrale e aspettiamo Flaxby all'esterno. Là saremo più sicuri!" ***Vai al 36***.

55

Per fortuna questa era la direzione giusta per raggiungere la taverna Dirty Duck. A circa mezzo miglio di distanza dalla sala concerti, Bert scorge una taverna con questo curioso nome.

“Spero che Flaxby non se ne sia già andato” osserva Mister Meek preoccupato, mentre Bert si ferma di fronte al locale. “Non vedo la sua carrozza da nessuna parte... e lei?” Scendete e attraversate la strada dirigendovi verso una delle finestre dai vetri appannati. Mentre premete il naso contro i vetri per guardare all’interno, di colpo Bert comincia a gridare: “Attenzione! C’è qualcuno nascosto nell’ombra di quel portone, e sta per lanciare qualcosa contro di voi!”
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi vai al 104.

56

L’uomo rimette in tasca l’orologio e comincia ad allontanarsi dal tavolo. “Guardi, è scomparso in mezzo a quelle corsie con gli scaffali alti, là in fondo” bisbiglia Mister Meek. “Credo che sia entrato nella terza corsia. Ci avvicineremo in punta di piedi muovendoci lungo la seconda corsia: sono sicuro che riusciremo a sentirlo!” ***Vai al 140.***

57

È una fortuna che non abbiate rivolto troppa attenzione alle mani, perché così facendo non vi sareste accorti dell'individuo seduto in un palco situato sul lato opposto. Anche quest'uomo si nasconde nell'ombra, ma riuscite a vedere le sue mani che giocherellano con una piccola bottiglia... e con una piccola freccia! Afferri immediatamente Mister Meek per il braccio, trascinandolo verso la fine della fila. Adesso vi trovate quasi sotto il palco di Flaxby e, a meno che non si sporga verso l'esterno, siete al sicuro dalla sua arma letale. ***Vai al 102***.

58

Tu e Mister Meek correte intorno all'edificio del Parlamento avvolto nella nebbia, nel tentativo di ritrovare le tracce di Flaxby. Questa volta trovarlo è più importante che mai, perché siete assolutamente convinti che tenterà di portare a termine il suo prossimo assassinio molto presto. All'improvviso sentite la sirena da nebbia di un battello che sta passando sul Tamigi, e un brivido vi corre lungo la schiena. Questa mattina avete letto sul giornale che il primo mi-

nistro si sarebbe recato a Greenwich nel pomeriggio a bordo di un battello a vapore, e che avrebbe fatto ritorno al Parlamento poco prima delle nove per tenere un importante discorso! "Ho la sensazione che questa volta Flaxby non abbia intenzione di assassinare un ministro qualsiasi, ma il primo ministro in persona!" osservi rivolto a Mister Meek. "E a meno che io mi sbagli di grosso, Flaxby tenterà di portare a compimento il suo delitto dall'alto del ponte di Westminster!" ***Vai al 113***.

59

Decidete che sarete più al sicuro dalle frecce di Flaxby all'interno della biblioteca, piuttosto che in strada, perciò vi precipitate di nuovo dentro l'edificio. Vi nascondete di nuovo dietro uno degli scaffali e aspettate che Flaxby esca dalla biblioteca. Quando finalmente lo vedete uscire, lo seguite con cautela tenendovi a una certa distanza. Ma avete aspettato troppo, e lui è già scomparso in mezzo alla nebbia! ***Vai al 3***.

60

Avete deciso di ignorare l'uomo che vi sta davanti perché all'improvviso ne avete visto un altro, e anche questo indossa un mantello dello stesso tipo. Il secondo uomo salta in fretta giù da una carrozza che proviene dalla piazza del Parlamento. È senz'altro più probabile che sia lui il vero Flaxby! Ma mentre lo seguite con cautela, vi accorgete che l'uomo che vi stava davanti ha ricominciato a camminare. Anzi, no! Sta soltanto puntando verso di voi il suo bastone!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 4.

61

"Spero che quello che stiamo seguendo sia davvero Lord Flaxby" bisbiglia Mister Meek preoccupato, mentre procedete cautamente dietro il misterioso individuo che avanza fino in fondo alla strada e poi svolta l'angolo. "Perché se invece era l'altro uomo, l'abbiamo perso definitivamente!"
Mentre l'uomo passa sotto la luce di un lampione,

però, vi rendete conto che non si tratta di Flaxby. Quest'uomo porta un monocolo che adesso è ben visibile alla luce del lampione. State per precipitarvi di nuovo verso il caffè, quando senti un sibilo accanto all'orecchio. "Presto, ripariamoci in questo portone" esclami, afferrando Mister Meek per una manica. "Era una delle frecce avvelenate di Flaxby!" ***Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo tiro mancato per un soffio. Poi vai al 50.***

62

L'individuo sospetto adesso si allontana dal venditore di castagne e si dirige in fretta verso l'abbazia di Westminster. Tenendovi a una certa distanza, tu e Mister Meek attraversate la strada dietro di lui. In ogni caso, per assicurarvi di non aver commesso un errore, rivolgete un ultimo sguardo alle vostre spalle

in direzione del venditore di castagne. Per fortuna avete avuto l'accortezza di farlo, perché adesso è comparso un altro cliente. Questo però non sta comperando castagne come il primo, ma sta puntando il suo bastone verso di voi!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 79.

63

Anche se entrambi fingete di aver distolto lo sguardo dalla grata, continuate a controllarla con la coda dell'occhio mentre vi allontanate a poco a poco. Ed è stato un accorgimento molto saggio, perché a un tratto la punta di un bastone viene introdotta attraverso la grata; ma poi viene ritirata in fretta, visto che ormai siete entrambi fuori dalla portata di Flaxby! *Vai all'88.*

64

È una fortuna che non abbiate prestato troppa attenzione a quell'uomo, perché non vi sareste accorti dell'individuo che è appena arrivato sotto di voi. E si

tratta di Flaxby senza ombra di dubbio! Infatti non soltanto passeggia avanti e indietro, ma all'improvviso volge lo sguardo verso l'alto dandovi l'opportunità di vedere in pieno il suo volto. Adesso l'unico problema è se anche lui ha visto voi! ***Vai al 93.***

65

Sperate di non aver commesso un errore, ritenendo che quello non fosse Flaxby, ma quando arriva in fondo alle scale lo sentite venire proprio verso il luogo in cui vi state nascondendo!
"N-non può a-averci visti d-da una f-fessura attraverso i libri, non è v-vero?" balbetta Mister Meek terrorizzato. "N-non avrà preparato il b-bastone per colpirci con una delle sue frecce?"
In ogni caso lo scoprirete molto presto, perché i passi si fanno sempre più vicini... ***Vai al 139.***

66

Mentre la carrozza si dirige verso la stazione di Liverpool Street, la nebbia si fa sempre più fitta e di conseguenza il cocchiere è costretto a procedere sem-

pre più lentamente. Mister Meek continua a guardare nervosamente l'orologio. "Il treno di Flaxby arriverà tra un quarto d'ora" osserva preoccupato, "e manca ancora almeno un miglio alla stazione!" Poi batte con insistenza contro il tetto della carrozza e chiede al cocchiere di aumentare la velocità. "Cosa? In questa nebbia che si taglia con il coltello? Lei dev'essere matto!" risponde l'uomo. "Non ho mai visto una nebbia simile: riesco a stento a vedere il cavallo, figuriamoci qualsiasi altra cosa sulla strada!"
Vai al 138.

67

La vostra carrozza ha percorso soltanto un breve tratto a sud di Tower Bridge, quando si ferma di colpo. "Chissà perché ci siamo fermati" osserva Mister Meek. "Forse il cocchiere ha visto la biblioteca di Lamp Street!"
Il cocchiere in realtà ha semplicemente chiesto la strada a un poliziotto. "Ho sentito che state cercando la biblioteca di Lamp Street, signore" osserva

l'agente rivolto a Mister Meek che si è sporto dal finestrino. "Ma... lei è il famoso Sherlock Holmes? No, mi pare di no. Il cappello e la mantella sono gli stessi, ma per il resto siete molto meno elegante. Comunque per raggiungere la biblioteca dovete svoltare verso ovest!" ***Vai al 17***.

68

Mister Meek controlla per un po' le scale, poi di colpo ti tira per il braccio. "È sceso al piano di sotto!" esclama sottovoce. "Presto! Andiamo giù!"
Intanto Flaxby è arrivato in fondo: ora avete la certezza che si tratta di lui, perché estrae con gesti furtivi dalla tasca una bottiglietta e si assicura che il tappo sia ben chiuso. Sull'etichetta riuscite a distinguere un teschio con le ossa incrociate! È chiaro che contiene il veleno mortale che Flaxby usa per le sue frecce! ***Vai al 114***.

69

La vostra carrozza ha percorso soltanto un breve tratto in direzione ovest, quando all'improvviso si ferma. "Credo proprio che saremo costretti a prendere un'altra direzione: davanti a noi si è formata una coda a causa della nebbia. Volete che vada verso sud?" Tu e Mister Meek siete sempre più preoccupati, mentre la carrozza procede lentamente lungo le strade immerse nella nebbia: per il momento non c'è traccia

del Caffè Garrick! Ti sporgi dal finestrino per vedere meglio i tetri palazzi lungo la strada, quando improvvisamente qualcosa sibila verso di te e ti manca per un soffio. "È una delle frecce avvelenate di Flaxby!" esclama Mister Meek estraendo la freccia dalla parete della carrozza. "Deve aver capito che lo stavamo spiando alla stazione, e si è nascosto da qualche parte per aspettare il nostro passaggio!"
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo tiro mancato per un soffio. Poi vai al 34.

70

Mentre l'uomo sulla destra e quello sulla sinistra stanno ancora scrutando i posti davanti a loro, quello al centro d'improvviso sembra aver scorto la persona che doveva incontrare. A quanto pare questa persona non si trova in platea, ma in uno dei palchi privati ai lati della sala. Infatti, dopo aver guardato in quella direzione, l'uomo si allontana in fretta, per dirigersi evidentemente verso il palco in questione. Anche voi volgete lo sguardo verso i palchi, e notate in uno di essi una figura che siede con aria furtiva, seminascosta nell'ombra. Non c'è dubbio che si tratti di Flaxby! ***Vai al 99.***

71

Per il primo mezzo miglio circa la vostra carrozza resta alle calcagna di Flaxby, ma a un certo punto il garzone di un fornaio attraversa di corsa la strada costringendo il cavallo a deviare verso il marciapiede. "Temo proprio di averlo perso, signore!" osserva il cocchiere rivolto a Mister Meek, dopo aver gridato ogni sorta di insulti al ragazzo. "Però mi ricordo il numero della carrozza. Proseguirò in questa direzione sperando che si siano fermati da qualche parte. È tutto quello che posso fare!" ***Vai al 96.***

72

"Eccoci qua!" grida all'improvviso Bert dopo aver percorso circa mezzo miglio dalla sala concerti. "Questa è la taverna Dirty Duck! Vedete il nome sopra la porta?" Tu e Mister Meek riuscite a scorgere l'insegna, ma quello che non vedete è la carrozza di Fla-

xby. Significa forse che se n'è già andato? Ma proprio mentre vi precipitate verso il locale per guardare attraverso i vetri appannati delle finestre, Flaxby esce all'improvviso dalla taverna. Vi riconosce subito, e solleva il suo bastone per colpirvi; ma per fortuna proprio in quel momento un poliziotto compare attraverso la nebbia fischiettando tra sé. Flaxby vi rivolge un'occhiata ostile e poi fugge via in direzione opposta. ***Vai al 15***.

73

La freccia di Flaxby vi manca entrambi, perché per la seconda volta ti pieghi dietro i sedili trascinando con te anche Mister Meek.

"Ehi, voi due!" grida un uomo alle vostre spalle afferrandovi con modi bruschi per il colletto della camicia. "Smettetela di fare confusione o vi sbatto fuori!"

In realtà l'uomo probabilmente vi sta salvando la vita, perché adesso che avete attirato l'attenzione della sala Flaxby non si azzarderà a tentare di colpirvi un'altra volta. Infatti notate che sta lasciando il palco, quindi appena potete vi precipitate verso l'uscita al suo inseguimento. ***Vai al 33***.

74

Procedete con passi guardinghi lungo la navata centrale dell'imponente cattedrale, temendo che Flaxby

possa essere in agguato dietro una delle tombe o delle statue: vi aspettate di veder spuntare da un momento all'altro la punta del suo bastone! Per fortuna ciò non accade, ma purtroppo non vedete nemmeno Flaxby. Forse resterà nascosto finché non vi vedrà andare via. Così tu e Mister Meek uscite dalla cattedrale... per

poi tornare dentro da un'entrata secondaria. "Vede quei tre uomini seduti laggiù?" ti bisbiglia Mister Meek mentre vi sporgete da dietro una tomba. "Uno di loro potrebbe essere il contatto di Flaxby. Quale crede che dovremmo tenere d'occhio?"

Se hai cerchiato la I nella colonna ◆ della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale di questi tre uomini dovete tenere d'occhio. Altrimenti dovrete tirare a indovinare.

L'uomo che legge la Bibbia? Vai al 31.
L'uomo che prega? Vai al 147.
L'uomo che osserva il soffitto? Vai al 125.

75

"Spero che lei abbia ragione a pensare che si tratti dell'uomo seduto al tavolo" ti bisbiglia Mister Meek preoccupato. "Guardi, gli altri due sono spariti dietro quegli scaffali alti".

Ma più restate là con gli occhi puntati sul terzo uomo, più ti viene il dubbio che non si tratti del complice di Flaxby: infatti come mai Flaxby non si è ancora avvicinato al suo tavolo?

"Eppure ormai deve trovarsi all'interno della biblioteca!" osserva Mister Meek. "Presto, cerchiamo gli altri due uomini. Per quanto ne sappiamo, uno di loro potrebbe stare parlando con Flaxby proprio in questo momento!" ***Vai al 47.***

76

Speri proprio di aver fatto la scelta giusta, perché gli altri due uomini poco dopo si allontanano. I minuti passano, ma Flaxby non si avvicina per parlare con l'uomo seduto sul muro. Ormai cominciate a scoraggiarvi, quando ad un tratto vedete la sua figura sinistra che si avvicina. Tu e Mister Meek cercate subito un posto sicuro dal quale osservare i due indi-

vidui. “Presto, qui dentro!” esclami notando una porticina nel muro della torre. È la porta che conduce alla stanza dei comandi per le manovre di apertura e chiusura del ponte, e per vostra fortuna qualcuno ha dimenticato di chiuderla a chiave! *Vai al 26*.

77

Forse vi state finalmente avvicinando a Grimble, il farmacista. Come ve ne accorgete? Perché all’improvviso riuscite a distinguere Flaxby che cammina davanti a voi nella nebbia! O almeno credete che si tratti di Flaxby.
“Sembrerebbe proprio il suo passo deciso” osserva Mister Meek strizzando gli occhi dietro gli occhiali. Il tuo datore di lavoro però si concentra talmente sulla misteriosa figura che inciampa nel marciapiede e cade. Se non altro adesso sapete con certezza che si tratta di Flaxby, perché l’uomo si volta di scatto e solleva il bastone puntandolo verso di voi...
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai all’86.

78

È passato circa un quarto d'ora dal momento in cui Bert si è congedato da voi, ma su questo lato di Trafalgar Square Flaxby non si è ancora visto. A dire il vero in questa nebbia così fitta non riuscite a vedere proprio niente. Speravate di riuscire a scorgere almeno il complice di Flaxby, se non Flaxby stesso, e invece niente.

"A quanto pare avremmo dovuto aspettarlo sul lato settentrionale della piazza" osserva Mister Meek preoccupato, mentre guarda l'orologio. Ma proprio in quel momento vedete qualcuno che si avvicina dal lato nord della piazza. Entrambi strizzate gli occhi per cercare di capire se si tratta di Flaxby, ma la figura indistinta scompare di nuovo nella nebbia. Sarà stato Flaxby?

Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO

per scoprire se si tratta di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se segui l'uomo *vai al 124.*
Se lo ignori *vai al 42.*

79

Per fortuna il venditore di castagne si è mosso proprio mentre Flaxby lanciava la freccia, e così il micidiale dardo vi ha mancati. Sentite che Flaxby impreca contro il pover'uomo, e vi mettete al riparo prima che possa caricare di nuovo il bastone per lanciare una seconda freccia.
Ma in realtà, quando volgi di nuovo lo sguardo nella sua direzione, ti accorgi che è scomparso. È chiaro che ha delle faccende molto più importanti da sbrigare. *Vai al 58.*

80

Mentre vi muovete in direzione est osservate attentamente ogni insegna che incontrate. Attraverso la

fitta coltre di nebbia riuscite a malapena a distinguere l'edicola di un giornalaio, il negozio di un gioielliere, l'officina di un fabbro; ma del monte dei pegni non c'è nessuna traccia. Ad un certo punto vedete un cartello secondo il quale Tower Bridge si trova a un quarto di miglio di distanza, e concordate sul fatto che non dovreste proseguire in questa direzione. Senz'altro Flaxby non sarà tornato a Tower Bridge, perché ciò significherebbe che si è mosso in circolo! "No, si sarà senz'altro mosso secondo un piano migliore" osserva Mister Meek sporgendosi fuori dal finestrino per avvertire il cocchiere. "Credo sia meglio tornare alla cattedrale di San Paolo e da là provare a muoverci in direzione nord". *Vai al 40.*

81

Per fortuna Flaxby ha mirato un po' troppo in basso e ha colpito il parapetto davanti a voi. In caso contrario per voi sarebbe stata la fine, perché non avreste avuto il tempo di evitare il micidiale dardo! Adesso però avete qualche istante per correre verso le scale prima che Flaxby ricarichi il bastone. Vi lanciate correndo giù per gli scalini in pietra, ben sapendo che dovete assolutamente arrivare in fondo prima che Flaxby compaia in cima alle scale. "Sembra che ce l'abbiamo fatta!" esclami con il fiatone quando finalmente avete raggiunto l'ultimo gradino. "Corriamo all'uscita e aspettiamo Flaxby fuori nella nebbia. Saremo meno visibili là fuori!" *Vai al 36.*

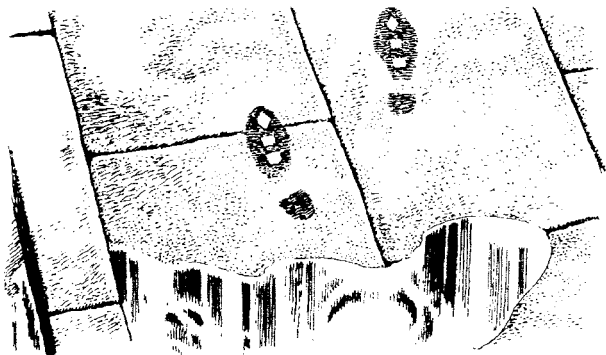
82

"Ce l'abbiamo fatta!" esclama Mister Meek con il fiato corto, dopo la lunga corsa da Trafalgar Square. Adesso vi trovate proprio ai piedi dell'edificio del Parlamento.
"Secondo il messaggio sul sottobicchiere, l'appuntamento di Flaxby era per le otto e mezza" prosegue Mister Meek dopo aver preso fiato. "Quindi mancano ancora alcuni minuti! Ma naturalmente il nostro problema è dove avverrà l'incontro. Sarà sul lato del Big Ben o sull'altro, dalla parte di Victoria Tower?"
Quale lato scegli?

Quello del Big Ben? ***Vai al 53.***
Quello di Victoria Tower? ***Vai al 30.***

83

"Era Lord Flaxby oppure no?" ti bisbiglia Mister Meek dopo che la figura misteriosa è passata davanti a voi. "Io gli ho rivolto la schiena, fingendo di osservare le pipe esposte nella vetrina del tabaccaio!"
Purtroppo tu hai fatto esattamente la stessa cosa, preoccupato che Flaxby potesse accorgersi di te. "Che cosa facciamo?" chiedi al tuo datore di lavoro mentre il panico ti assale. "Dovremmo seguire l'uomo che

è appena passato, o quello con cui parlava prima?" Mister Meek sembra incerto quanto te... ma all'improvviso nota una pozzanghera sul marciapiede e

accanto ad essa delle impronte. È chiaro che si tratta delle impronte dell'uomo che è appena passato!
Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per vedere se si tratta delle scarpe di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se seguite l'uomo che è appena passato	***vai al 9.***
Se seguite l'altro uomo	***vai al 106.***

84

"Siamo riusciti a ripararci dietro questa tomba appena in tempo!" ansimi, mentre tu e Mister Meek vi lasciate cadere a terra esausti. "Una frazione di se-

condo più tardi e senz'altro Flaxby avrebbe colpito uno di noi con la sua freccia avvelenata!"
Ma il pericolo non è ancora passato, perché Flaxby e il suo dannato bastone sono ancora qui da qualche parte! "Conto fino a tre, poi corriamo verso l'uscita" ti dice Mister Meek respirando ancora a fatica. "Saremo più protetti se aspetteremo Flaxby fuori della cattedrale, nella nebbia, e poi lo seguiremo lungo la strada". *Vai al 36*.

85

Ben presto quest'uomo è l'ultimo che rimane a sedere ai piedi della colonna, perché gli altri due si alzano e se ne vanno. Con vostra grande delusione, però, l'uomo che chiedeva l'elemosina con il cappello si avvicina proprio a voi, e vi chiede un paio di penny! Mister Meek si affretta a lasciargli cadere nel cappello una manciata di monetine, in modo che l'uomo si allontani: non volete che la sua voce riveli la vostra presenza, quando Flaxby passerà di qua! Tu e Mister Meek indietreggiate cercando la protezione della nebbia, quando ad un tratto sentite dei passi che si avvicinano verso l'uomo che siede ancora ai piedi della colonna. Il nuovo venuto sembrerebbe proprio Lord Flaxby! *Vai al* 7.

86

"Mi dispiace che ci abbia scoperti per colpa mia" si scusa Mister Meek, correndo verso di te che ti sei gettato a terra. "La freccia non l'ha colpita, vero?" Tu gli assicuri di no e ti rialzi in piedi. "Flaxby per fortuna si è allontanato" osservi guardando nella nebbia davanti a te. "Ma per essere proprio sicuri, aspettiamo qui per qualche minuto. Adesso dovremmo riuscire a trovare Grimble". E infatti la piccola bottega del farmacista si trova soltanto a un quarto di miglio di distanza. Nascosti in un portone sul lato opposto della strada, guardate all'interno delle finestre del negozio e vedete Flaxby che sta conversando con il farmacista... ***Vai al 12.***

87

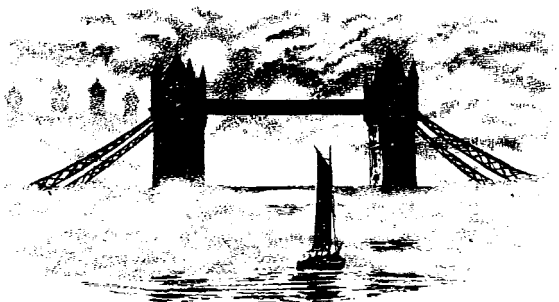
Per fortuna la freccia ti ha mancato, e si è infilata nello schienale del sedile. Ma stavolta sei doppiamente fortunato, perché Flaxby non resta nel palco per tentare di lanciare una seconda freccia: infatti la tua esclamazione di terrore ha attirato l'attenzione di molta gente.

" Se ne sta andando" bisbigli a Mister Meek indicandogli le tende che si muovono sul retro del palco di

Flaxby, mentre una figura scura sparisce oltre di esse. "Quasi sicuramente lascerà il teatro" aggiungi, "quindi faremmo bene ad andarcene anche noi, e subito!"
Vai al 33.

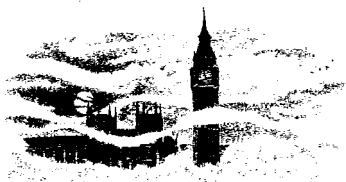
88

"Sarà meglio andarcene da questa cripta più in fretta possibile" osservi tirando Mister Meek per una manica. "Senz'altro Flaxby sta correndo verso una delle altre grate sopra le nostre teste, e se restiamo qui costituiamo un facile bersaglio!"
I tuoi timori sono giustificati, perché ben presto noti le scarpe di Flaxby attraverso i fori di una delle grate. Ma ormai avete raggiunto le scale che conducono fuori della cripta, e un paio di minuti più tardi siete usciti dalla cattedrale. Decidete che sarà più sicuro per voi aspettare Flaxby a qualche metro di distanza, nascosti dalla nebbia! *Vai al 36.*

89

Per fortuna la nebbia comincia a diradarsi un po', e quindi riuscite a seguire Flaxby anche tenendovi a una distanza maggiore. "Ha notato che non si volta più a guardarsi alle spalle tanto spesso?" ti bisbiglia Mister Meek. "Ciò significa che crede di averci seminati".
Ma ad un tratto, mentre svoltate un angolo, andate quasi a sbattere proprio contro Flaxby! Si è fermato per chiedere informazioni a un passante: per fortuna vi sta volgendo le spalle e avete il tempo di nascondervi! Potete ripararvi in un portone, oppure dietro un carro carico di barili di birra che è fermo a fianco del marciapiede.

Che cosa scegli?

Il portone?	***Vai al 45.***
Il carro?	***Vai al 6.***

90

Decidete di prendere la carrozza che si sta avvicinando da destra, perché il cavallo ha un aspetto molto più forte. "Alla stazione ferroviaria di Liverpool Street, amico" ordina Mister Meek al cocchiere mentre

salite in fretta. Il veicolo si avvia lentamente attraverso la nebbia e noti sul sedile di cuoio nero una mappa delle strade di Londra. Deve averla dimenticata il precedente passeggero. "Beh, è una fortuna per noi che l'abbia lasciata qui" osserva Mister Meek, "perché nella fretta avevo dimenticato di prendere la mia!"
Da questo momento puoi consultare la MAPPA raffigurata all'interno del risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la M nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che sei in possesso di questo oggetto utile. Poi vai al 66.

91

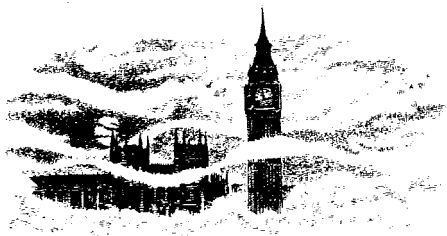
L'ingresso del negozio del tabaccaio si trova a circa venti metri sulla destra del caffè. "Un'ottima scelta!" osserva Mister Meek mentre vi nascondete nell'ombra. "Siamo abbastanza vicini per sentire se qualcuno esce dal caffè... ma abbastanza lontani per non essere visti!"
E infatti non è passato molto tempo quando sentite dei passi provenienti dal caffè. No, non si tratta di una persona sola, ma di due... ***Vai al 153.***

92

Insieme a Mister Meek guardi attentamente ogni insegna, mentre passate a bordo della carrozza. Inizialmente non vedete niente, ma poi riuscite a scorgere tre cerchi di ottone sopra un portone: si tratta dell'insegna tipica di un monte dei pegni! Quando siete abbastanza vicini per leggere il nome che lo accompagna, notate con grande sollievo che si tratta di Partridge.
Mister Meek ordina immediatamente al cocchiere di fermarsi. "Al momento non vedo nessun cliente all'interno, o sbaglio?" ti chiede poi, mentre entrambi scrutate attraverso le vetrate. "A quanto pare siamo arrivati prima di Flaxby; aspetteremo quel furfante nascosti a bordo della carrozza!" ***Vai al 136***.

93

È senz'altro possibile che Flaxby vi abbia visti, perché adesso sta compiendo strani movimenti. "Vede che si sta avvicinando a poco a poco a quei banchi?"

ti bisbiglia Mister Meek. "Sono sicuro che qualcuno ha lasciato qualcosa per lui proprio là, e ha fretta di impossessarsene".
Ma se Flaxby è ansioso, voi lo siete ancora di più! "Temo che possa salire all'improvviso su per le scale, per colpirci con una delle sue dannate frecce" osservi preoccupato rivolto a Mister Meek. "Sarebbe più prudente se noi tornassimo giù, e andassimo fuori dalla cattedrale per aspettare che Flaxby esca a sua volta". ***Vai al 36.***

94

Tu e Mister Meek decidete di esplorare il piano superiore della biblioteca, passando proprio accanto al misterioso individuo che indossa il mantello. "Sono sicuro che non era Flaxby" osservi a voce bassa mentre lanci ancora uno sguardo furtivo alle tue spalle. "Non rischierebbe di attirare l'attenzione su di sé tenendo il cappello in testa!" Ma poi di colpo sentite che l'uomo si è fermato lungo le scale dietro di voi. Sentite anche che si volta e compie un movimento

rapido. “Attenzione, Mister Meek!” gridi allarmato. “È proprio Flaxby, e sta per lanciare una delle sue frecce!”
Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 49.

95

Flaxby spinge da parte con un gesto rabbioso il mendicante che sta allungando il cappello verso di lui. Ma l’uomo insiste, e afferra Flaxby per una manica. Questa volta Flaxby lo afferra per il collo e per poco non lo getta a terra!
Tu e Mister Meek aspettate che entrambi si allontanino e poi correte verso il punto in cui è avvenuta la colluttazione. Infatti avete notato che mentre Flaxby afferrava il mendicante, gli è caduta dalla tasca una busta! Anche se è vuota, questa busta rappresenta una prova schiacciante contro di lui, perché accanto al nome e all’indirizzo di Flaxby c’è un francobollo della Ruvania!
Complimenti. Annota questa importante prova nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 123.

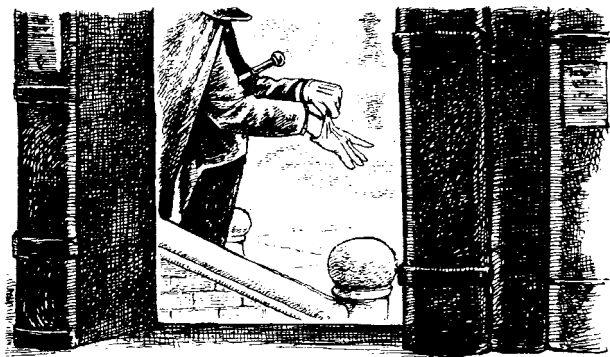
Temevi che sarebbe stato impossibile ritrovare la carrozza di Flaxby, ma un paio di strade più avanti il cocchiere vi chiama di nuovo. "Sembra che il vostro amico sia un frequentatore di concerti" osserva indicando con aria soddisfatta la carrozza di Flaxby parcheggiata sull'altro lato della strada, proprio di fronte alla facciata illuminata della sala da concerti Old Nell. Dopo aver pagato il cocchiere, con l'aggiunta di una lauta mancia, tu e Mister Meek vi affrettate verso l'ingresso. "È chiaro che Flaxby deve incontrare qui dentro il suo prossimo contatto" osserva il tuo datore di lavoro mentre vi mettete in fila alla cassa. "La cosa più difficile" aggiunge poi, aggrottando la fronte preoccupato, "è stabilire se si incontreranno in platea o in galleria".

Che cosa scegli?

La platea? ***Vai al 116.***

La galleria? ***Vai al 150.***

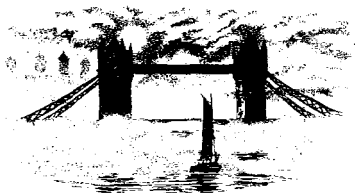
97

Tu e Mister Meek tenete gli occhi fissi sull'apertura tra i libri, osservando attentamente tutte le persone che scendono dalle scale. "È un peccato che non possiamo vedere i loro volti" commenti a bassa voce dopo un po' di tempo. "Comunque questo non può essere Flaxby, perché è vestito di marrone e non di nero. E non può essere neppure questo, perché è chiaro che si tratta di una donna!"
Ma non è così per la persona che scende le scale qualche istante dopo: è vestito di nero, come Flaxby, porta

un mantello, proprio come Flaxby, e anche un bastone! Mentre l'uomo si avvia verso l'uscita vi tenete ben nascosti, per non rischiare di essere visti nel caso si trattasse proprio di lui. Adesso però dovete decidere se volete seguirlo oppure no.
Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO

per cercare di capire se si tratta proprio di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se seguite l'uomo *vai al 127.*
Se decidete di ignorarlo *vai al 65.*

98

Il cliente adesso si allontana con il cartoccio pieno di castagne, ma tu e Mister Meek tenete gli occhi puntati sull'uomo che gliele ha vendute. Siete convinti che non si tratti di un vero venditore di castagne! E infatti pochi minuti dopo ne avete la conferma: il suo prossimo cliente, che si avvicina dall'altra parte della strada, è Flaxby in persona! Indietreggiate in fretta di alcuni passi nella nebbia in modo che non possano vedervi mentre parlano, ma quando avanzate di nuovo di qualche metro Flaxby è già scomparso! *Vai al 58.*

99

Rendendoti conto che Flaxby potrebbe vedervi dal suo palco, esorti Mister Meek ad alzarsi in fretta dal suo posto. "Qui siamo un bersaglio troppo facile!"

bisbigli, mentre indietreggiate verso l'interno della galleria. Quando raggiungete l'uscita lanci un'altra occhiata al palco di Flaxby. Adesso è molto più distante, ma riesci a vedere che una seconda persona si è seduta accanto a lui: con ogni probabilità si tratta dell'uomo che stavate tenendo d'occhio. "Sono sicuro che appena avranno finito di parlare, Flaxby se ne andrà" osserva sottovoce Mister Meek. "Quindi aspetteremo qui finché non lo vedremo andarsene". *Vai al 33*.

100

Bert ha già percorso un lungo tratto in direzione nord, ma non ha ancora trovato la taverna Dirty Duck. "Se proseguiamo ancora verso nord saremo fuori dal centro di Londra" vi grida adesso. "Cosa ne direste di tornare indietro e provare a sud della sala da concerti?" Tu e Mister Meek rispondete di sì, perché siete convinti che Flaxby abbia intenzione di compiere anche questo assassinio, come tutti i precedenti, proprio nel cuore di Londra! ***Vai al 55***.

101

Avete deciso di tenere d'occhio l'uomo che sta gettando del grano ai piccioni, perché vi sembra una strana cosa da fare a quest'ora della notte, e per di più con questa fitta nebbia! Adesso l'uomo si alza in piedi e comincia ad allontanarsi dalla Colonna di Nelson. Tu e Mister Meek seguite con prudenza la sua figura che procede nella nebbia, quando all'improvviso avete la strana sensazione che qualcuno vi stia osservando. Vi guardate nervosamente alle spalle e intravedete la sagoma di un uomo con un mantello, in piedi accanto a un lampione al limitare della piazza. E vedete anche il bastone che l'uomo sta puntando contro di voi!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Poi vai al 48.

102

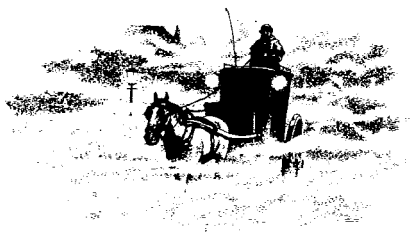
Anche se non è riuscito a scagliare una delle sue frecce, Flaxby deve avervi notati mentre tentavate di non farvi vedere. Infatti sentite dei movimenti nel palco sopra di voi, come se il suo occupante avesse deciso di andarsene. E in effetti Flaxby ha talmente tanta fretta di lasciare il teatro, che gli scivola dalle mani la bottiglietta con cui stava giocherellando. La bottiglietta va a cadere su un sedile vuoto poco distante da voi, e così vi precipitate subito a prenderla. *Vai al 41.*

103

Finalmente Tower Bridge si chiude di nuovo, e la vostra carrozza comincia ad attraversarlo diretta verso la sponda meridionale del Tamigi. “Ha senso che proseguiamo, Mister Meek?” gli chiedi con aria abbattuta. “Ormai non potremo più ritrovare Flaxby”. Ma il tuo datore di lavoro ha ancora qualche speranza. “Quando la carrozza stava per partire, il cocchiere si è voltato e per conferma ha ripetuto l’indirizzo che Flaxby gli aveva dato. Non eravamo molto vicini, però ho avuto l’impressione che parlasse della

biblioteca di Lamp Street. Chiederò al nostro cocchiere di portarci là”.
Purtroppo però l’uomo non conosce la biblioteca di Lamp Street...
Se hai cerchiato la M nella colonna 🎓 ***della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire la direzione approssimativa della biblioteca di Lamp Street partendo da Tower Bridge. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

Se ordini al cocchiere di dirigersi a sud	*vai al 67.*
Se ordini al cocchiere di dirigersi a est	*vai all’8.*
Se ordini al cocchiere di dirigersi a ovest	*vai al 132.*

104

La freccia di Flaxby ti sfiora i capelli e colpisce la finestra della taverna. Il rumore contro il vetro fa precipitare fuori dal locale l’oste infuriato, insieme alla maggior parte degli avventori. “Ehi, cosa diavo-

lo sta succedendo qua fuori?" grida il taverniere. "Chi è il responsabile?"
Voi indicate la figura di Flaxby nascosta nell'ombra di un portone, sperando che ciò lo dissuada dall'idea di scagliare un'altra freccia. E in effetti, con vostro grande sollievo, Flaxby si allontana in fretta nella nebbia. ***Vai al 15***.

105

Vi mettete in fila per la carrozza e contate il numero di persone che vi separa da Lord Flaxby. "Dieci!" ti bisbiglia all'orecchio il tuo datore di lavoro in tono allarmato. "È un disastro. Quando riusciremo a salire su una carrozza, Flaxby sarà già ad almeno mezzo miglio di distanza e noi avremo perso le sue tracce. Aspetti un momento!" aggiunge poi di colpo schioccando le dita. "Lei si avvicini furtivamente a Flaxby, e ascolti verso quale destinazione chiede al cocchiere di portarlo. Faccia presto, però, perché adesso tocca proprio a lui!" ***Vai al 152***.

106

Per fortuna i passi dell'altro uomo si sentono ancora in lontananza, così tu e Mister Meek passate davanti al caffè seguendo il rumore che si allontana.
"Ah, eccolo!" esclama il tuo datore di lavoro quando finalmente riuscite a scorgerlo attraverso la nebbia. "Si tratta senz'altro di Flaxby" aggiunge con un tre-

mito. "Guardi, sta aprendo la punta del bastone per guardarci dentro. Quel farabutto starà controllando se la freccia è inserita nel modo giusto!" *Vai all'89.*

107

L'uomo cammina lungo il ponte controllando spesso l'orologio. "Mi è venuta in mente un'altra possibile spiegazione per quei fiori" ti bisbiglia Mister Meek all'orecchio in tono eccitato, mentre seguite l'uomo tenendovi a una certa distanza. "Potrebbe trattarsi di un segnale segreto per aiutare Flaxby a identificarlo!"
Ma pochi istanti dopo vi accorgete di esservi proprio sbagliati. I fiori erano proprio per una ragazza, che adesso è comparsa sul ponte correndo verso il suo innamorato per abbracciarlo! Così vi voltate in fretta per andare in cerca degli altri due uomini che stavano aspettando sul ponte... *Vai al 151.*

108

All'improvviso Flaxby si allontana dal banco, rendendosi conto di essere stato scoperto, e scompare verso le scale che conducono alla cupola. Tu e Mister Meek

lasciate che vada, visto che al momento vi interessa di più la Bibbia che qualcuno ha lasciato là per lui: quando la prendi in mano, dalle pagine cade una busta. «Per Lord Flaxby», ci ha scarabocchiato sopra qualcuno in fretta; e all'interno c'è un mazzetto di banconote di Ruvania! Dopo essersi infilato in tasca questa importantissima prova ai danni di Flaxby, Mister Meek propone di uscire immediatamente dalla cattedrale. "Aspetteremo Flaxby all'esterno, dove saremo protetti dalla nebbia" osserva lanciando un'occhiata preoccupata verso l'alto. "Immagino che quel farabutto stia salendo verso la cupola per poterci colpire con le sue frecce dall'alto!"
Complimenti. Annota questa importantissima prova contro Flaxby nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 36.

109

Seguendo l'uomo attraverso la nebbia cercate di stargli più vicino possibile per assicurarvi che si tratti di Flaxby, senza però essere visti.

"Sì, dev'essere proprio lui!" esclama di colpo Mister Meek eccitato. "Guardi questo biglietto ferroviario che gli è caduto dalla tasca. È un biglietto di andata e ritorno da Cambridge! Non c'è dubbio che si tratta del nostro uomo. Sarà bene che rallentiamo un po', o potrebbe accorgersi che lo stiamo seguendo". *Vai all'89.*

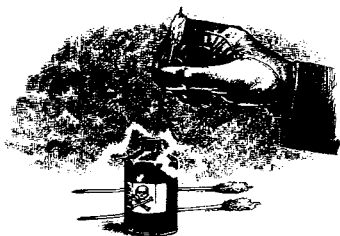
110

Trovate le scale che conducono verso la cupola e le salite con estrema cautela, nel caso che Flaxby si sia appostato proprio dietro l'angolo, e raggiungete infine lo stretto passaggio che corre lungo l'interno della cupola. "Credo che questa sia la famosa Galleria dei Sussurri" osserva Mister Meek dopo aver ripreso fiato. "Ma di Flaxby non c'è traccia, dev'essere rimasto in basso. Pazienza, da quassù comunque siamo in grado di vedere tutta la cattedrale!" ***Vai al 18.***

111

Quei piedi avrebbero dovuto insospettirti! Infatti, pochi secondi più tardi la persona che si trova sopra di voi si china verso la grata e ci infila la punta del

suo bastone. Si tratta proprio di Flaxby, allora! Per fortuna il bastone sfiora il metallo della grata emettendo un lieve rumore: il che ti spinge a sollevare il capo, appena in tempo per vedere Flaxby premere con il pollice sul pomo d'argento per lanciare una freccia!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 54.

112

"Ricordi che il nostro cliente ha descritto Flaxby come un uomo piuttosto alto, a cui manca il lobo dell'orecchio sinistro" osserva Mister Meek con il fiatone mentre raggiungete la fine del quinto binario. Osservate gli ultimi passeggeri che passano davanti al bigliettaio, ma nessuno di essi corrisponde alla descrizione!

"Dannazione, dev'essersene già andato!" esclama Mister Meek in preda al panico. "Dove lo troviamo, adesso? Sarà meglio che ci mettiamo subito in fila

per una carrozza!" Per fortuna questa volta avete preso la decisione giusta, perché tra le persone che attendono una carrozza c'è un uomo che corrisponde alla descrizione di Flaxby. Nel vedere il suo orecchio, venite presi da un tremito di paura e di soddisfazione allo stesso tempo. ***Vai al 105***.

113

I tuoi timori erano fondati: mentre vi precipitate verso Westminster Bridge, tu e Mister Meek riuscite a scorgere Lord Flaxby attraverso la nebbia. Si sta sporgendo dal parapetto, e sta puntando il suo bastone verso un battello a vapore che passa sotto il ponte proprio in quel momento. Sul ponte del piccolo battello c'è il primo ministro che si prepara a scendere a terra! "Presto, arrestate quell'uomo!" gridate a un poliziotto che sta camminando sull'altra sponda. "Sta per assassinare il primo ministro!" Il poliziotto si lancia immediatamente verso Flaxby, il quale fa cadere il bastone nell'acqua: se il pronto intervento del po-

liziotto ha salvato la vita del primo ministro, vi è anche costato la perdita della principale prova contro Flaxby. Se non sarete in grado di presentare altre prove molto convincenti, nessuno vi crederà!
Complimenti, avete impedito a Flaxby di compiere un altro delitto, ma per essere assolutamente sicuri che giustizia sia fatta sono necessarie SEI prove contro di lui. Se il punteggio finale nella colonna 🔍 della tua scheda punteggio è inferiore a sei, prova a giocare un'altra volta per cercare di migliorarlo!

114

Decidete di lasciare che Flaxby si allontani un po' prima di uscire anche voi dalla biblioteca, in modo che non si accorga che lo state seguendo.
Ma non avete calcolato che la nebbia si sta facendo più fitta, così quando uscite dall'edificio Flaxby è già scomparso alla vostra vista! "Ecco!" geme Mister Meek sollevando le braccia in un gesto di disperazione. "È il mio primo caso importante e sono già riuscito a combinare un pasticcio. Forza, tanto vale che torniamo verso Baker Street". ***Vai al 51.***

115

"Ho immaginato che potevate avere ancora bisogno del mio aiuto" vi spiega Bert. "Così ho nascosto la carrozza dietro l'angolo, e stavo qui fingendo di leggere i manifesti sul muro della sala da concerti. Quando quel tipo con l'aria da furfante è uscito di nuovo, mi sono avvicinato a lui per sentire dove aveva intenzione di andare. Ha ordinato al cocchiere di portarlo alla taverna Dirty Duck!"

Ma mentre tu e Mister Meek, senza riuscire a credere alla vostra fortuna, seguite Bert verso la sua carrozza, scoprite che c'è soltanto un piccolo problema. Bert non ha idea di dove si trovi la taverna!

Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale direzione approssimativa dovete muovervi partendo dalla sala da concerti Old Nell per raggiungere la taverna Dirty Duck. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se ordini a Bert di dirigersi a nord vai al 100.
Se ordini a Bert di dirigersi a ovest vai al 38.
Se ordini a Bert di dirigersi a sud vai al 72.

116

Dopo aver acquistato due biglietti per la platea vi incamminate lungo le file di poltrone, osservando

attentamente tutti gli spettatori in cerca della figura eretta di Flaxby.
"Quello potrebbe essere lui!" ti bisbiglia a un certo punto Mister Meek. "Vede? Quattro file più avanti. Sta parlando con un uomo dalla schiena un po' curva e i capelli ricci. Sediamoci in questa fila, non è prudente avvicinarsi troppo!" ***Vai al 24.***

117

"Sì, è proprio il nostro uomo!" esclama Mister Meek mentre continuate a osservare l'uomo che indossa il mantello. "Guardi con che aria circospetta se ne sta là. Ah, adesso finalmente si muove. Spostiamoci verso l'altro lato della galleria, così potremo tenerlo d'occhio". Siete tanto concentrati nel seguire i movimenti di quest'uomo, che non badate alle altre persone che si trovano sulla balaustra. Quando infine rivolgi una rapida occhiata intorno, ti accorgi della presenza del vero Lord Flaxby! Ed è chiaro che ha intuito la vostra presenza in galleria, perché sta puntando il suo bastone proprio contro di voi...
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai all'81.

118

Tower Bridge è molto facile da trovare, perché potete vedere le sue bianche torri che spuntano in alto sopra la coltre di nebbia. Una volta raggiunto il ponte, Mister Meek si avvia lentamente davanti a te per attraversarlo. “Sono dell’idea che Flaxby abbia un appuntamento con qualcuno su questo ponte” osserva, guardandosi intorno da dietro gli occhialini. “Dovremmo cercare di capire di chi si tratta, e tenerlo

d’occhio in modo che non ci sfugga nulla. Ah ecco, là in fondo ci sono tre uomini, e sembra che tutti e tre stiano aspettando qualcuno. Chissà quale dei tre sta aspettando Flaxby?”

Se hai cerchiato la I nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale dei tre uomini sta aspettando Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se credi che sia l’uomo sulla sinistra — *vai al 2.*
Se credi che sia l’uomo al centro — *vai al 76.*
Se credi che sia l’uomo sulla destra — *vai al 52.*

119

Trattenete il respiro, mentre l'individuo sospetto dà segno di aver trovato la persona che stava cercando tra il pubblico. I vostri sguardi seguono trepidanti l'uomo che si muove a fianco delle file di sedili, e infine si ferma in corrispondenza di una di esse. Si trova nove file davanti a voi, proprio dove Mister Meek aveva il sospetto che sedesse Flaxby! L'uomo però ignora il posto vuoto accanto all'individuo che state tenendo d'occhio, e gli passa davanti per raggiungere una donna con un cappello di piume. Che delusione: l'uomo stava semplicemente cercando la sua fidanzata! Con un sorriso sulle labbra distogliete lo sguardo dalla coppia... per assumere di colpo un'espressione terrorizzata. Dall'ombra di uno dei palchi privati sul lato opposto del teatro vedete comparire un bastone, e l'arma micidiale è puntata proprio contro di voi!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai all'87.

120

Avete percorso un breve tratto in direzione ovest quando la carrozza di colpo si ferma, e il cocchiere si sporge verso di voi. “Adesso che ci penso” osserva, “so in quale direzione si trova Partridge. Una volta ho dovuto impegnare il mio orologio dopo una serata disgraziata alle carte. Avevo quattro jack, ed ero sicuro di farcela, così avevo deciso di puntare tutti i miei guadagni della settimana. Beh, non ci crederete, ma quel figlio di buona donna di Tim Burt aveva in mano la bellezza di quattro...”
Ma Mister Meek lo interrompe cortesemente, pregandolo di avviarsi nella direzione di Partridge più in fretta possibile! ***Vai al 40***.

121

Tieni gli occhi fissi su quelle mani, in modo da essere preparato nel caso che si spostino all’improvviso verso il bastone che si trova lì accanto. E infatti, pochi secondo più tardi, le mani si muovono, e senza esitare costringi Mister Meek a chinarsi sotto il sedile insieme a te. Un istante dopo, però, ti rendi conto che il sipario sta salendo e che le mani si erano mosse soltanto per applaudire! Purtroppo i vostri movimenti hanno attirato l’attenzione di un uomo che occupa

uno dei palchi situati sul lato opposto; non te ne rendi conto finché per caso non volti la testa, e ti accorgi che l'uomo ha già sollevato il suo bastone pronto a colpire!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 73.

122

Avete compiuto soltanto pochi passi in direzione nord, quando Mister Meek all'improvviso punta il dito verso un individuo che indossa un mantello e che si trova a pochi metri davanti a voi. "Crede che sia Flaxby?" gli chiedi in un sussurro mentre osservate la figura avvolta dalla nebbia.
Ad un tratto l'uomo si ferma di colpo e si volta, lasciando intravedere un bastone sotto il mantello. No, non è un bastone, si tratta di un manganello, e l'uomo non è altro che un poliziotto che sta facendo la ronda! Vi dirigete in fretta verso di lui e gli chiedete se siete sulla strada giusta per la bottega del farmacista Grimble. "No, dovete dirigervi verso est, non verso nord" risponde il poliziotto. "Dovete prendere la seconda strada sulla sinistra". ***Vai al*** 77.

123

Anche se Flaxby è scomparso ancora una volta tra la nebbia, tu e Mister Meek non vi preoccupate: questa volta conoscete con certezza il luogo in cui è diretto. Si tratta del Parlamento.
Ma all'improvviso vi viene in mente che forse il Parlamento non è soltanto il luogo in cui è diretto in questo momento, ma anche la meta finale della sua visita a Londra! Perché non ci avete pensato prima? Il Parlamento... dove, se non lì, dovrebbe dirigersi un uomo che intende assassinare un ministro! Tu e Mister Meek cominciate a correre, attraversando Trafalgar Square diretti verso il Parlamento.
Vai all'82.

124

Seguite il rumore dei passi di quest'uomo, che continua a camminare allontanandosi dalla piazza deserta. Ad un tratto i suoi passi sembrano avere un suono diverso. O si tratta di altri passi che adesso sentite nella nebbia? Vi voltate a guardare nervosamente alle vostre spalle, chiedendovi se per caso qualcuno non stia seguendo voi, ma tutto sembra tranquillo.
Ma ecco che improvvisamente vedete una figura misteriosa... che sta sollevando un braccio da sotto il mantello. È Flaxby, e sta puntando la sua arma fatale proprio contro di voi!
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. ***Se sopravvivi, vai al 32.***

125

"Sì, con tutta probabilità è lui il contatto di Flaxby!" ti bisbiglia in tono eccitato Mister Meek, mentre entrambi tenete lo sguardo fisso sull'uomo. "Adesso

finge di ammirare i vetri lavorati delle finestre della cattedrale, ma secondo me in realtà sta cercando Flaxby!" Speri che l'ipotesi di Mister Meek sia giusta: infatti l'uomo che stava pregando si alza, seguito poco dopo da quello che leggeva la Bibbia, ed entrambi scompaiono diretti da qualche altra parte all'interno della cattedrale. Ma invece il tuo datore di lavoro si è sbagliato! Infatti, pochi minuti dopo una strana sensazione ti costringe a voltarti di scatto: a circa trenta metri alle vostre spalle l'uomo che leggeva la Bibbia si trova adesso accanto a Flaxby! Ed entrambi vi guardano con un sorrisetto sinistro mentre Flaxby solleva il suo bastone puntandolo contro di voi...
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 46.

126

"Ottima scelta" si complimenta Mister Meek dopo che vi siete nascosti nel portone del negozio del barbiere, sul lato opposto del caffè. "Un giorno lei diventerà un investigatore abile quanto me!"

Ma è stata davvero una scelta tanto azzeccata? Senz'altro siete ben nascosti, ma riuscite a vedere abbastanza bene l'ingresso del caffè? Mentre la nebbia s'infittisce rapidamente, le persone che escono dal locale diventano ai vostri occhi delle semplici ombre velate dalla nebbia.

"Sono sicuro che uno di quei due dev'essere Lord Flaxby!" ti bisbiglia all'improvviso Mister Meek allarmato. "Ma quale dei due? Dobbiamo cercare di scoprirlo in fretta, perché si stanno allontanando in due direzioni opposte!"

Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per cercare di identificare Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se seguite l'uomo che va a sinistra ***vai al 109.***
Se seguite l'uomo che va a destra ***vai al 61.***

127

Dopo che l'uomo è uscito dalla biblioteca, tu e Mister Meek aspettate ancora alcuni secondi e poi lo seguite precipitandovi attraverso l'uscita. "Oh, no. Abbiamo aspettato troppo!" esclama il tuo datore di lavoro mentre correte prima da una parte, e poi da un'altra. "È come se la nebbia l'avesse completamente inghiottito!" Ma in quell'istante sentite che una delle finestre della biblioteca si sta aprendo sopra di voi. Vi voltate a guardare, appena in tempo per scorgere un bastone che spunta... e che senza dubbio sta per lanciare una freccia contro di voi!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 155.

128

"L'uomo con le braccia incrociate è quello con l'aspetto più sinistro, non è così?" ti bisbiglia Mister Meek concordando con la tua scelta. "Guardi, si è allontanato da quella corsia e adesso si sta dirigendo verso la sezione dei «Delitti celebri». Seguiamolo!" Così anche voi vi avvicinate furtivamente alla sezione dei «Delitti celebri»; e dopo aver preso in mano

un libro, lo aprite per nascondervi dietro di esso. State sollevando lo sguardo da dietro il libro, quando a una decina di metri alle vostre spalle sentite una risatina tanto sinistra da mandarvi un brivido lungo la schiena. È Lord Flaxby, e ha già puntato il bastone contro di voi...

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai al 10.

129

Bert vi deposita sul lato nord di Trafalgar Square, e vi augura buona fortuna prima di ripartire nell'oscu-

rità. Vi avviate attraverso la nebbia diretti al centro della piazza, chiedendovi se Flaxby possa essere arrivato prima di voi.

"Be', sembra che lui non ci sia" ti bisbiglia Mister Meek scrutando la fitta nebbia davanti a sé. "Ma cosa ne dice di quei tre individui seduti ai piedi della Colonna di Nelson? Ci sono buone probabilità che uno di loro sia la persona con cui Flaxby ha un appuntamento!"

Se hai cerchiato la I nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale dei tre uomini dovete tenere d'occhio. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se credi che sia l'uomo sulla sinistra vai al 101.
Se credi che sia l'uomo al centro vai al 16.
Se credi che sia l'uomo sulla destra vai all'85.

130

State seguendo il misterioso individuo soltanto da pochi minuti, quando all'improvviso siete costretti a nascondervi in tutta fretta in un altro portone. L'uomo infatti si ferma, introduce la mano sotto il mantello, ed estrae qualcosa dalla tasca della giacca. Ma

ben presto sentite di nuovo il rumore dei suoi passi e ricominciate a seguirlo. Quando passate nel punto in cui si era fermato, però, Mister Meek nota per terra una scatolina d'argento. Deve trattarsi di una tabacchiera pregiata! *Vai al 154*.

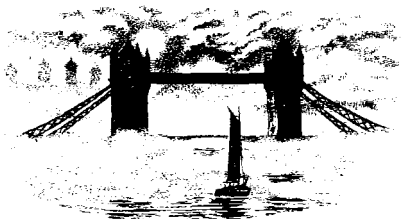
131

"D'accordo, verso nord, verso nord!" grida il cocchiere mentre frusta il cavallo. Circa dieci minuti più tardi, però, l'uomo ferma il cavallo e vi grida di nuovo: "Ho appena parlato con il cocchiere di una carrozza che passava in direzione opposta, e a quanto pare il Caffè Garrick si trova a sud della stazione. Sarà meglio che torniamo subito indietro!"
Tu e Mister Meek vi guardate disperati, convinti di avere ormai perso ogni traccia di Lord Flaxby. Ma la carrozza ha percorso circa mezzo miglio, quando Mister Meek di colpo emette un'esclamazione di stupore. *Vai al 25*.

132

La vostra corsa subisce un ulteriore ritardo perché la carrozza perde una ruota, ma alla fine riuscite a raggiungere la biblioteca di Lamp Street. "Speravo che non fosse così grande" sospira Mister Meek mentre scendete dalla carrozza. "E invece guardi, è un edificio enorme e a tre piani. Trovare Flaxby là dentro non sarà affatto facile come pensavo!"
Mentre entrate nella grande sala scarsamente illuminata del piano terra, vi mettete d'accordo di curiosare tra i libri: in questo modo potrete spostarvi senza dare nell'occhio da una fila di scaffali all'altra. Ma da quale piano volete cominciare?

Il piano terra? ***Vai all'11.***
Il primo piano? ***Vai al 143.***
Il secondo piano? ***Vai al 37.***

133

Correte verso l'edicola dei giornali. "Mi scusi, signore" chiede Mister Meek al venditore. "Per caso negli ultimi minuti ha venduto un giornale a un uomo a cui mancava il lobo dell'orecchio sinistro?"
Questa infatti, secondo il vostro cliente, è la caratteristica più evidente di Lord Flaxby. Purtroppo però l'edicolante non ricorda nessuno con questa peculiarità, o almeno non l'ha notata. "La nostra ultima speranza è la fila delle persone che aspettano una carrozza" osserva Mister Meek. Mentre camminate in quella direzione, il tuo datore di lavoro all'improvviso ti tira da parte. "Lord Flaxby è là!" esclama in tono nervoso ed eccitato. "Il secondo uomo in testa alla fila. Guardi l'orecchio!" ***Vai al 105***.

134

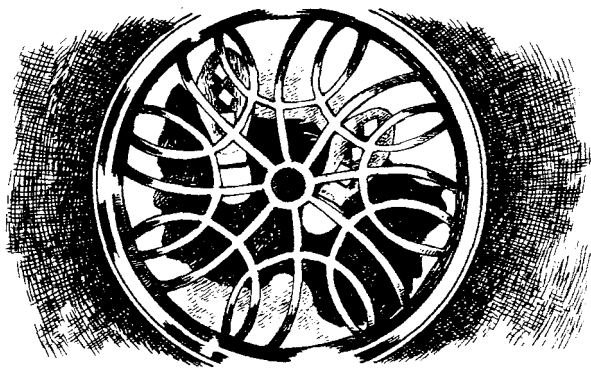
Quando l'uomo ricomincia a camminare nella vostra direzione, vi nascondete in fretta dietro la statua di un uomo politico. Appena è passato, e il rumore dei suoi passi si è perso nella nebbia, uscite in fretta dal nascondiglio per raccogliere un foglietto accartocciato che l'uomo ha gettato nel cestino dei rifiuti. "Allora era proprio Flaxby!" esclami mentre apri il

foglietto. "Ascolti cosa c'è scritto: *A missione compiuta, ritornare stazione Liverpool Street. Restare nascosto villa di Cambridge finché nostri agenti prenderanno contatto.* Deve trattarsi degli appunti presi da Flaxby quando ha incontrato l'ultimo contatto! Quindi non ha importanza che ci siamo trovati dalla parte sbagliata per l'appuntamento: questo pezzo di carta costituisce una prova schiacciante contro Flaxby. Sarà sufficiente che la polizia provi che si tratta della sua calligrafia!"

Complimenti. Registra questa importante prova nella colonna della tua scheda punteggio. Poi vai al 58.

135

Vi avviate verso le scale che conducono alla cripta della cattedrale. Tra le imponenti tombe in pietra ci sono anche quelle dell'ammiraglio Nelson, del Duca di Wellington e di Sir Christopher Wren; in un'altra situazione vi sareste senz'altro fermati ad ammi-

rarle. Ma questa volta siete troppo preoccupati per la vostra vita, dal momento che Flaxby e le sue frecce mortali potrebbero essere in agguato proprio dietro una di queste tombe! Poco dopo, però, vi rendete conto di essere le uniche due persone all'interno della cripta. Flaxby deve trovarsi da qualche parte ai piani superiori.
Ad un tratto Mister Meek ti indica la grata di ventilazione che si trova sopra le vostre teste, e dove sono

comparsi due piedi. "E se fosse proprio Flaxby?" ti bisbiglia in tono allarmato. "Forse ha sentito le nostre voci e ci ha sentiti pronunciare il suo nome!"
Se hai cerchiato la T nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il TACCUINO per cercare di scoprire se si tratta di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia Flaxby	***vai al 63.***
Se pensi di no	***vai al 111.***

136

Non dovete aspettare a lungo l'arrivo di Flaxby. Ben presto infatti scorgete la sua carrozza che si avvicina e si ferma davanti al monte dei pegni. La figura sinistra di Flaxby scende in fretta e scompare oltre la porta, riemergendone soltanto un paio di minuti più tardi per saltare di nuovo a bordo della carrozza. Ma invece di ripartire immediatamente, come vi aspettavate, la carrozza resta ferma ancora per qualche istante.
"È stata una buona idea venire qui prima di lui" osserva Mister Meek con un tremito. "Ho capito quali sono le sue intenzioni: sta aspettando per vedere se lo stiamo ancora seguendo, e giurerei che tiene il bastone in mano, pronto a colpirci dall'interno della carrozza!" ***Vai al 44***.

137

Trovare la bottega del farmacista risulta piuttosto facile, ma quando guardate furtivamente all'interno, attraverso la finestra illuminata, scoprite con grande delusione che di Flaxby non c'è traccia. "Speriamo che abbia semplicemente seguito un percorso più lungo del nostro" osserva Mister Meek, mentre vi nascondete nell'ombra di un portone situato proprio di fronte alla bottega del farmacista. Le vostre preoccupazioni comunque scompaiono ben presto, perché pochi minuti più tardi vedete la figura sinistra di Flaxby avvicinarsi velocemente; dopo essersi guar-

dato intorno con aria furtiva, l'uomo si introduce nella bottega... *Vai al 12*.

138

La carrozza raggiunge infine la stazione di Liverpool Street... ma siete arrivati troppo tardi? Tu e Mister Meek vi precipitate verso un facchino e gli chiedete se il treno per Cambridge è già arrivato. "È arrivato cinque minuti fa" risponde l'uomo, "è fermo al binario cinque".
Ormai la maggior parte dei passeggeri se n'è andata, e rimangono soltanto alcuni ritardatari che passano davanti al bigliettaio per consegnargli il loro biglietto. È il caso che vi precipitiate lungo il binario nella speranza che Lord Flaxby sia tra questi? O forse è preferibile che lo cerchiate altrove all'interno della stazione, magari all'edicola, o tra le persone che fanno la fila per le carrozze?
Dove decidi di andare?

Al binario cinque?	***Vai al 112.***
All'edicola?	***Vai al 133.***
Alla fila per le carrozze?	***Vai al 13.***

139

Emetti un profondo respiro di sollievo: quello che si avvicina è un uomo con i capelli biondi, non neri. Sarà anche vestito come Flaxby, ma di certo non si tratta di lui!

Chissà perché non hai sentito il sospiro sollevato di Mister Meek? ti chiedi; ti volti a guardarlo, e scopri che il tuo datore di lavoro se ne sta là con gli occhi chiusi!
"Era un falso allarme, Mister Meek" lo rassicuri trattenendo una risatina. "Quest'uomo non è Flax..." ma in quello stesso momento trascini da parte Mister Meek. Infatti Flaxby è appena sceso al piano terra e si sta avvicinando a grandi passi all'uscita. ***Vai al 114.***

140

"Beh, quell'uomo sta senza dubbio aspettando qualcuno, anche se magari non si tratta di Flaxby" ti bisbiglia all'orecchio Mister Meek dopo che avete percorso la seconda corsia. "Sente come passeggia nervosamente avanti e indietro? Shh!" aggiunge poi portandosi di colpo l'indice alle labbra. "Adesso qualcuno si sta avvicinando a lui!"
Tu e Mister Meek appoggiate l'orecchio contro lo scaffale pieno di libri, cercando disperatamente di sentire ciò che il nuovo arrivato sta comunicando al vostro uomo. Le parole vi giungono soffocate, ma sia tu che Mister Meek riuscite a sentire il nome di Ruvania. Adesso non avete più dubbi. Il nuovo arrivato è senz'altro Flaxby! ***Vai al 39.***

141

Mister Meek estrae un taccuino dalla tasca e comincia a prendere nota con aria soddisfatta di varie osservazioni riguardanti Lord Flaxby. È convinto che anche Sherlock Holmes procederebbe in questo modo!
"Questi particolari ci saranno di grande aiuto" sostiene mentre continua a scrivere. "Vede, le persone in genere hanno delle abitudini costanti. Per esempio, se una persona una volta si toglie prima il guanto sinistro, come ha fatto Flaxby poco fa, si può essere sicuri che farà ogni volta così". Ma Mister Meek è costretto a interrompersi quando Lord Flaxby si appresta a salire su una carrozza. Cercando di non dare nell'occhio, vi avvicinate.
Da questo momento potrai servirti del TACCUINO che compare sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la T nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 105.

142

Vi affrettate lungo la strada deserta, cercando disperatamente di rintracciare Flaxby.
"È lui?" chiedi a un certo punto, dopo aver svoltato un angolo. "Sì, potrebbe essere" risponde Mister Meek osservando attentamente un uomo che indossa cilindro e mantello, e che si è fermato ad allacciarsi le scarpe. "Spero che il gesto di allacciarsi le scarpe non sia una delle sue trovate" aggiunge poi. "Forse ci ha sentiti correre alle sue spalle e sta tentando di giocarci un brutto scherzo!"
I timori del tuo datore di lavoro si dimostrano ben presto fondati, perché l'uomo di colpo si volta e punta il bastone nella vostra direzione, scagliando una freccia. Voi vi riparate dietro l'angolo appena in tempo.
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo tiro mancato. Poi vai all'89.

143

Tu e Mister Meek salite la stretta scala di legno che conduce al primo piano della biblioteca, e cominciate a cercare Flaxby tra le corsie piene di libri. "È chiaro che non si trova su questo piano" osserva infine Mi-

ster Meek preoccupato. "O si trova al piano superiore, oppure se n'è già andato!" In quel momento notate un uomo con addosso un mantello scendere le scale dal piano superiore. Purtroppo però l'uomo

porta il cappello, e tiene la testa abbassata. Se non vi avvicinate di più alla scala vi sarà difficile capire se si tratta di Flaxby oppure no...

Se hai cerchiato la T nella colonna 🎩 della tua scheda punteggio puoi consultare il TACCUINO per cercare di capire se si tratta di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se segui l'uomo con il mantello ***vai al 23.***
Se lo ignori ***vai al 94.***

144

"Flaxby non si vede ancora" commenta Mister Meek a bassa voce dopo che vi siete avvicinati il più possibile alla cassetta delle elemosine. "Forse la Bibbia che

stava leggendo è il loro segnale di riconoscimento" aggiunge poi.
Le parole di Mister Meek ti fanno riflettere. L'uomo non ha più in mano la Bibbia! Ti volti di scatto e guardi verso il punto in cui l'uomo era seduto fino a poco fa: e vedi Flaxby che si sta avvicinando proprio a quel banco, per andare a impossessarsi della Bibbia che il suo contatto ha lasciato là per lui! ***Vai al 108***.

145

"Presto, saliamo di nuovo in carrozza!" gridi a Mister Meek mentre la freccia manca il tuo braccio per un soffio. "Flaxby dev'essere nascosto in una di quelle carrozze ferme laggiù!"
Ben presto vi è chiaro in quale carrozza si trova il furfante, perché mentre salite in fretta a bordo della vostra vettura una di quelle ferme sull'altro lato della strada parte all'improvviso. Anche se ha un certo vantaggio su di voi, il vostro cocchiere riesce a non perderla di vista. ***Vai al 71***.

146

Gli prendi di mano il sottobicchiere e leggi le istruzioni in caratteri minuscoli. «Incontro con il contatto a Trafalgar Square ore 8.00, e Parlamento ore 8.30. Questi contatti le daranno gli ultimi dettagli sulla sua missione».
Meno di un minuto più tardi la carrozza di Bert sfreccia in direzione di Trafalgar Square attraverso la nebbia. Per fortuna questa volta conosce la strada! Ma anche se raggiungete Trafalgar Square ben prima delle otto, notate con grande preoccupazione che qui la nebbia è ancora più fitta. Riuscite a vedere a malapena metà della piazza, quindi è di importanza vitale che vi appostiate dalla parte giusta, cioè sul lato dove avverrà l'incontro tra Flaxby e il contatto!

Quale lato della piazza scegli?

Il lato nord?	***Vai al 129.***
Il lato sud?	***Vai al 78.***

147

Ad un tratto l'uomo che pregava apre gli occhi, e poi si avvia lentamente verso l'uscita principale. "Sarà meglio che lo seguiamo" ti bisbiglia Mister Meek. "Sono sicuro che è lui il contatto di Flaxby!" Ma proprio mentre state per uscire di nuovo nella nebbia, sei assalito da una strana sensazione che ti spinge a voltarti. E infatti vedi il bastone di Flaxby che spunta da dietro il basamento di una statua, pronto a scagliare una delle sue frecce!

Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo attentato alla vostra vita. Se sopravvivi, vai all'84.

148

Seguite Flaxby con molta prudenza mentre si allontana dalla bottega del farmacista Grimble percorrendo le strade con passo veloce. Sembra che voglia ritornare verso il Tamigi, proseguendo in direzione nord. Ma raggiunto il fiume, Flaxby lo attraversa percorrendo Blackfriars Bridge per poi continuare a camminare fino alla cattedrale di San Paolo!
Vai al 43.

149

"Quest'uomo portava un cilindro e un bastone?" chiede Mister Meek alla giovane fioraia. "Ed era piuttosto alto, con i capelli scuri?" Quando la ragazza annuisce, le sorridete entrambi sollevati.
"Beh, quello era un uomo molto pericoloso" le spiega Mister Meek. "E proprio perché è così pericoloso, è necessario che non lo perdiamo di vista; quindi

se può spiegarci rapidamente la strada per arrivare dal farmacista Grimble, le saremo molto grati!"
Ma questa volta la ragazza scuote la testa. "È proprio quello che stavo cercando di spiegare a quel signore tanto maleducato" risponde. "Non ho mai sentito parlare del farmacista Grimble. Dovevate sentire le sue imprecazioni, mentre si allontanava per cercare qualcun altro a cui chiedere!" E così tu e Mister Meek sprofondate di nuovo nella disperazione. In quale direzione dovete muovervi per raggiungere la bottega del farmacista?
Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale direzione dovete muovervi per raggiungere Grimble partendo dalla biblioteca di Lamp Street. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se vi dirigete a nord	*vai al 122.*
Se vi dirigete a sud	*vai al 20.*
Se vi dirigete a est	*vai al 137.*

150

Dopo aver acquistato due biglietti per la galleria tu e Mister Meek vi affrettate su per le scale. "Sedetevi subito, per favore, signori" vi invita la maschera all'ingresso della galleria. "Lo spettacolo sta per cominciare".
Appena seduti, vi guardate intorno per osservare gli spettatori della galleria prima che le luci si spenga-

no. "È Flaxby quell'uomo seduto nove file davanti a noi?" ti bisbiglia Mister Meek incerto. "È difficile capirlo vedendolo di spalle. Potrebbe anche essere quello seduto due file più avanti!" Ma se è difficile identificare Flaxby, forse sarà più facile identificare

il suo contatto: infatti notate che sono appena entrati tre ritardatari che, prima di sedersi, si guardano intorno. È chiaro che ognuno di essi sta cercando qualcuno, e forse uno dei tre sta cercando Flaxby!
Se hai cerchiato la I nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare gli IDENTIKIT per scoprire quale di questi tre uomini è il contatto di Flaxby. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.

Se pensi che sia l'uomo sulla sinistra vai al 119.
Se pensi che sia l'uomo al centro vai al 70.
Se pensi che sia l'uomo sulla destra vai al 35.

151

"Beh, l'uomo seduto sul muretto è ancora là" osserva Mister Meek sollevato guardando in direzione del ponte. "Possiamo soltanto sperare che sia quello giusto!" Continuate a tenere d'occhio l'uomo per altri dieci minuti circa, ma non succede niente. Poi una figura scura gli si avvicina lentamente. "Guardi, è Lord Flaxby!" esclami, e nel tuo entusiasmo punti il dito verso di lui. Purtroppo Flaxby nota il tuo gesto, e nel giro di pochi secondi una delle sue frecce ti sibila proprio a un soffio dalla testa!

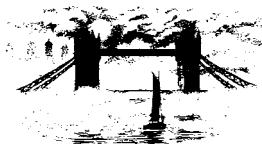
Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per prendere nota di questo tiro mancato. Poi vai al 26.

152

Avvicinandoti rapidamente a Lord Flaxby ascolti cosa dice mentre sale a bordo della carrozza. Sei sicuro di avergli sentito nominare il Caffè Garrick. "Chissà in quale direzione si trova" osserva Mister Meek pensieroso quando ritorni da lui. "Beh, il nostro cocchiere lo saprà senz'altro". Giunto il vostro turno, però, scoprite che il cocchiere conosce la strada per il Caffè Garrick tanto quanto voi!

"Non esiste nessun Caffè Garrick nella zona a est

della stazione, perché è là che abito" vi spiega. "Quindi ci resta nord, sud e ovest. Se non avete con voi una mappa, dovrete affidarvi alla sorte!"
Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, allora puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale direzione approssimativa si trova il Caffè Garrick partendo dalla stazione di Liverpool Street. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. In quale direzione ordini al cocchiere di muoversi?

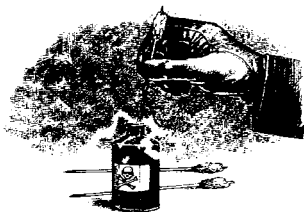
Nord? *Vai al 131.*
Ovest? *Vai al 69.*
Sud? *Vai al 28.*

153

I passi si fermano per un istante davanti all'ingresso del caffè e riuscite a sentire una conversazione, anche se vi giunge piuttosto attutita. "Ci sono due uomini che stanno parlando, ed entrambi portano un cilindro" bisbigli a Mister Meek mentre li osservi sporgendoti con cautela dal vostro nascondiglio. "Uno di loro potrebbe essere Lord Flaxby! Presto, al riparo" aggiungi poi in fretta, "i due si sono separati e uno di loro sta venendo da questa parte!"
Vai all'83.

154

"Questa tabacchiera gli dev'essere caduta quando si è infilato la mano in tasca" osserva Mister Meek mentre la esamina. Aprendola, trova una minuscola iscrizione incisa all'interno, e i suoi occhi miopi si illuminano d'eccitazione. "Adesso abbiamo la prova non solo del fatto che l'uomo davanti a noi è Flaxby" esclama, "ma anche della sua collaborazione con il nemico del paese! Ascolti cosa c'è scritto: *Per Lord Flaxby. Il primo ministro di Ruvania con gratitudine per tutti i suoi servigi!*"

Complimenti. Annota questa importante prova nella colonna della tua scheda punteggio. ***Poi vai all'89.***

155

Per fortuna la freccia vi manca... e per fortuna Flaxby non resta alla finestra della biblioteca per lanciarne una seconda: infatti siete davvero un facile bersaglio!

"Deve averci sentito parlare ad alta voce in strada" osserva Mister Meek con il fiato corto dopo che siete corsi a ripararvi in un portone. "Dobbiamo essere

più prudenti la prossima volta" aggiunge ancora tremante. "L'errore di seguire l'uomo sbagliato poteva costarci la vita!" ***Vai al 59***.

156

"Bene, credo che adesso possiamo uscire allo scoperto" ti bisbiglia Mister Meek. "Speriamo solo che il quaderno contenga delle informazioni utili!" aggiunge, prima di correre a raccoglierlo. E sembra proprio di sì: le pagine contengono gli identikit di alcuni individui dall'aria poco raccomandabile, e sotto ognuno di essi è segnato il nome di un luogo. "Secondo me si tratta dei vari complici che Flaxby deve incontrare lungo il suo percorso" osserva Mister Meek eccitato. "Purtroppo però Flaxby ne possiede sicuramente un'altra copia, visto che questa ha l'aria di essere soltanto una brutta copia!"
Da questo momento puoi consultare gli IDENTIKIT che compaiono sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la I nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 22.

SCHEDE PUNTEGGIO

PASSI NELLA NEBBIA

5

compact

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

In questo libro il protagonista sei tu.
Quando hai risposto all'annuncio sul giornale per un posto di aspirante detective, e hai letto proprio quell'indirizzo, Baker Street, hai pensato che finalmente la fortuna ti offriva l'occasione di lavorare con il celebre Sherlock Holmes... ma in realtà chi ha messo l'annuncio è il signor Meek, un simpatico ometto che ha l'ufficio nello stesso edificio del suo famosissimo collega. Eppure ecco capitare un caso molto particolare, una storia di delitti e spionaggio che ti trascinerà per le strade di Londra.

In questo libro il protagonista sei tu.
Fai quattro passi nella nebbia...

copertina illustrata da Peter Dennis

ISBN 88-7068-795-3

70687953

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu